MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

84 STRONY Gry Telewizyjne i Konsole

SEGA SERVICE

MAJ (5/96)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3 zł 30 gr
33000 zł

35

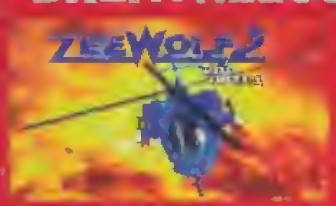
MAJ 1,2,3,4,5
WERSJA DEMO WAKACJI '96

POLANIE • STEEL PANTHERS
RIDDLE OF MASTER LU • EF 2000
CHRONOMASTER
CIVILIZATION 2
VALHALLA
LAZARUS
CIVNET
TOP GUN
TERRA NOVA
C&C: COVERT OPS
MISSION CRITICAL
ANVIL OF THE DAWN
JOHNNY MNEMONIC
RISE 2 RESURECTION
i inne...

NBA LIVE'96

ANGEL DEVOID

BREATHLESS



ZEEWOLF 2

Groźny konkurent Pla Station

SEGA SATURN

Relacje z targów i wystaw

ECTS i INFOSYSTEM

Nowe technologie:

PLUG & PLAY

CO MIESIĄC COVER CD

SANDRA BULLOCK

Ucieczka jest

niemożliwa,

gdy zostałeś

złapany przez...

SYSTEM

Na kasetach video od 27 maja '96

©1995 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

DEMO GRY NA KASECIE PRZED FILMEM „SYSTEM"

UWAGA SUPERKONKURS!

DO WYGRANIA ATRAKCYJNE GRY NA CD-ROM UFUNDOWANE PRZEZ FIRMĘ IPS
SZCZEGÓŁY W „CINEMA PRESS VIDEO" nr 5 I WEWNĄTRZ PUDEŁKA Z FILMEM „SYSTEM"

IPS COMPUTER GROUP

CINEMA PRESS VIDEO

COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

ITI home video

CHCESZ KUPIĆ 10 NAPRAWDĘ WSPANIAŁYCH GIER

wszystkie w pełnych wersjach i z POLSKĄ INSTRUKCJĄ

FLIGHT UNLIMITED
Odpocznij od morderczych walk ryczących ponaddźwiękowych samolotów - usiądź za sterami zwinnej awionetki...

PRIMAL RAGE
„Pierwotna wściekłość", zostajesz przeniesiony na nieznaną Ci planetę Urth, aby wyzwolić zamieszkujące ją prymitywne plemiona ludzkie. Przybierasz czasami postać przedpotopowego gada...

FX FIGHTER
Pierwsza trójwymiarowa bijatyka na PC. W grze walczymy jednym z ośmiu zawodników, po przejściu eliminacji stajemy do śmiertelnego; starcia z BOSSEM-AYGILEM. Wspaniałe scenerie, grafika 3D.

TERMINAL VELOCITY
Jako pilot najnowocześniejszego i najlepiej uzbrojonego myśliwca musisz rozpoznać i zniszczyć jednostki wroga.

GREAT NAVAL BATTLES IV
Kolejna część strategicznej gry morskiej tym razem walczymy w Europie. Scenariusze rozgrywają się w latach 1939-1942. Grę cechuje wysoki stopień realizmu przedstawionych walk

WARLORDS II DELUXE
Najnowsza wersja świetnej gry strategicznej osadzonej w świecie fantasy. Gracz wciela się w jednego z WARLORD'ów walczących o panowanie nad światem. Gra posiada 60 gotowych kampani oraz edytor własnych scenariuszy.

JAGGED ALLIANCE
Wcielasz się w rolę szefa niewielkiej grupy najemników. Jako ich dowódca kierujesz nimi zarówno w walce, jak i podczas szkolenia. Musisz nimi tak kierować aby wypełnili wszystkie powierzone Ci zadania. Gra podobna do UFO

POOL CHAMPION
Zagrajmy w bilard... rewelacyjna renderowana grafika i dźwięk wspaniale oddają realizm gry.

ENTOMORPH
wojownik poszukujący zaginionej siostry poznajesz mroczną tajemnicę wysp ADEN...

PINBALL FANTASIES DELUXE
Kolekcja bardzo popularnych fliperów. Gra jest flagowym produktem firmy 21-st Century, a jej wersja Deluxe to kilka dodatkowych stołów do flippera. Gra zawiera wspaniałe demo z renderowaną grafiką

DYSTRYBUCJA

CD PROJEKT

ul. Marszałkowska 7/31, 00-626 Warszawa
tel. fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

NIE PRZEPŁACAJ! możesz mieć całą za jedyne 157 zł

LISTA PUNKTÓW SPRZEDAŻY NA STRONIE 74

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple

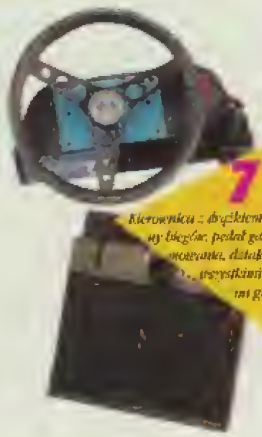
Najlepsze programy dla PC, Mac,Super Nintendo, Sony PS

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem

Nie masz kasy - kupisz na raty

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA Wymagamy zgody rodziców

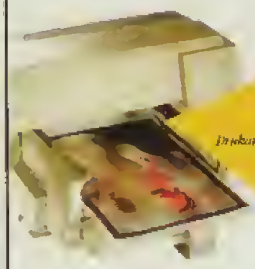


712

Kierownica z drążkiem zmiany biegów, pedał gazu i hamowania, działa ze wszystkimi dobrymi grami na PC

137

Microsoft Encarta '96 jedna z najlepszych multimedialnych encyklopedii na krążku CD



727

Drukarka atramentowa HP Deskjet 600 600 dpi, opcja kolor

270

CD-ROM Toshiba TM-5402B śr. czas dostępu 150 ms transfer 600KB/s zlecze ATAPI

2.938

Komputer OPTIMUS HARVARD procesor 486/100 MHz, 4 MB RAM, 540 MB HDD EIDE, karta graf. 1 MB, kolorowy monitor SVGA 14" z głośnikami, klawiatura, DOS, Windows

4.625

Performa 8 MB RAM, 500 MB HDD, CD ROM, kolorowy monitor 14", polski system operacyjny, pakiet Clarts Works, 9 płyt CD

5.875

Komputer osobisty IBM Aptiva procesor NexGen Nx586/100 MHz 8 MB RAM, 635 MB HDD, CD-ROM 16 bit dźwięk, głośniki, kolor monitor SVGA, kilkanaście tytułów na CD (m.in. Lotus SmartSuite)

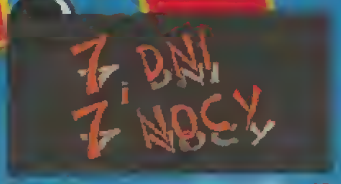
183

Nintendo Gameboy wistości

Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i zawierają podatek VAT.
Komputerlandia Sp. z o. o. Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa tel. 25-51-86

MENU



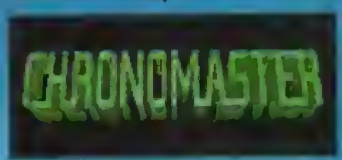
7 dni i 7 nocy 40

C&C: Covert Operations 36

Mc Kenzie & Co. 54

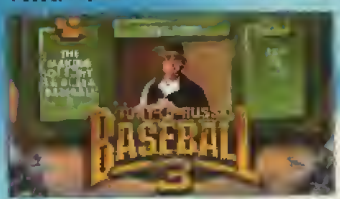
Terra Nova 38

Anvil of the Dawn.....52

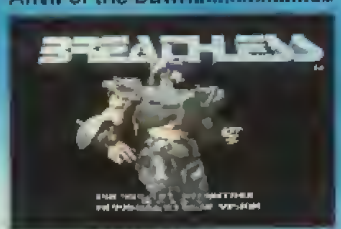


Chronomaster cz. 1 47

Megablast 19

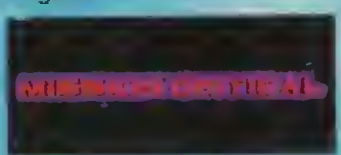


Tony Larussa Baseball 3.....30



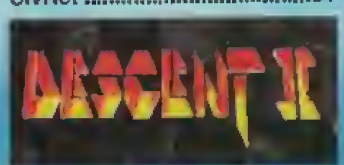
Breathless 18

CivNet 61

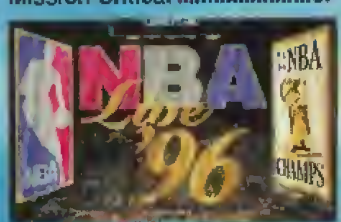


Mission Critical 37

Top Gun.....32



Descent 2.....84

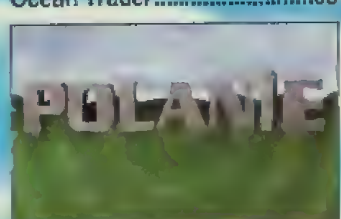


NBA Live '96.....30

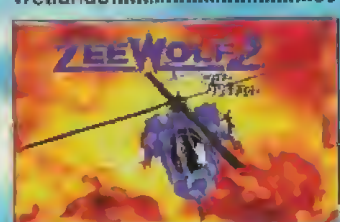
Valhalla: Before the War cz. 1....20

EuroFighter 2000 cz. 2.....34

Gabriel Knight 2 cz. 2 48

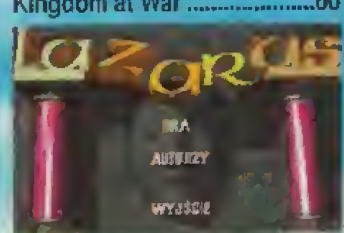


Polanie 56



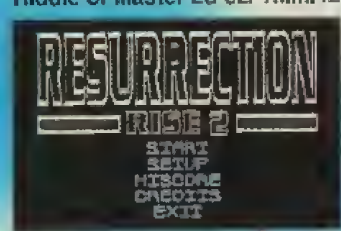
Zeewolf 2 23

Gloom Deluxe.....19
Johnny Mnemonic 50
Kingdom at War 60



Lazarus 23

Ramon's Spell 41
Riddle of Master Lu cz. 1.....42



Rise 2: Resurrection.....28
Steel Panthers.....58

Gry TV i konsole 62
Blazing Skies, Daytona USA, Dragon, Full Throttle Racing, Liberation, Off-World Interceptor, Panzer Dragoon, Road Rash, Twisted Metal, Zero Divide, Zool 2
Hardware 69
Krusty Klub 24
Kombat Korner.....26
Manga Room 80
Rzut Okiem 7

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny:
Paweł Chmielowiec, Andrzej Cwalina, Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki, Paweł Jankowski, Lech Kalwas, Robert Korzeniewski, Piotr Markowski, Jacek Marczewski, Kamil Mętrak, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Paweł Sikora, Bogdan Wiciński

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek, Adam Andrzejewski

Druk
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69
Nakład 141.500 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel (0-22) 620-1261 w. 550 (godz. 9°°-16°°)
fax (0-22) 620-9309
e-mail: secserv@polbox.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Upłynął kolejny miesiąc – nowe gry, nowe wydarzenia w branży, słowem wszystko w normie. Wielkich cudów w kwietniu nie uświadczyliśmy, nie licząc oczywiście targów ECTS. Krótka relacja znajduje się na str. 17, zaś przegląd wystawianych tam gier znajdziecie za miesiąc.

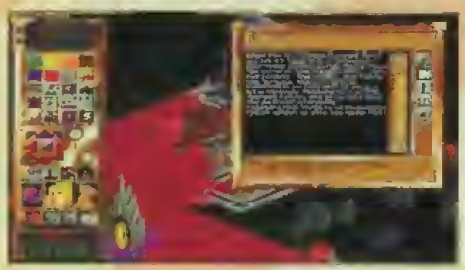
Wracając do aktualności; na rynku obecne już są: pracujący pod Windows'95 WIZARDRY GOLD oraz robiący na Zachodzie dziką furorę horror RIPPER. Premiera MAGIC: THE GATHERING została odłożona na dłuższy czas, zaś oczekiwany DUNGEON KEEPER został już formalnie ukończony, lecz ponoć okazał się całkowicie „niegrywalny" (wstrętne słowo), więc Peter Molyneux i spółka zabrali się za jego poprawianie. Zapowiadana data wydania to początek czerwca. Premiery najbardziej oczekiwanych hitów z DAGGERFALL na czele także zostały przełożone. W maju w Los Angeles mają natomiast być zaprezentowane działające wersje QUAKE i INTO THE SHADOWS.

Micz

AFTERLIFE

LUCASARTS/VIRGIN

Teraz już każda firma chce mieć na swoim koncie coś z gatunku „simów" – miasto, koleje, lunapark – wszytko to już było. LUCASARTS, jak przystało na firmę oryginalną, wymyślił coś nowego. Symulator życia w świecie pozagrobowym jest według autora Mike'a Stemmle (SAM & MAX HIT THE ROAD) najdziwniejszą grą wszechczasów.



A cóż w nim takiego dziwnego? – zapytajmy przekornie?. Cała gra przedstawiona w izometrycznym rzucie, zawarte zostanie ponad 250 lokacji obejmujących Niebo i Piekło. Odwożenie na odpowiednie miejsce zbłąkanych dusz, finanse i poparcie Tego Który Jest stanowić będą esencję gry. LUCASARTS obiecuje intuicyjny sterownik oraz czytelną i nie narzucającą się grafikę. AFTERLIFE ma podnieść firmę po wpadce zatytułowanej FULL THROTTLE i niewiele lepszym THE DIG. My, jako nieliczni, od początku wskazywaliśmy poważne wady obu tych wspaniałych dla niewprawnego oka gier.

AZRAEL'S TEAR

INTELLIGENT GAMES/MINDSCAPE

Produkt firmy INTELLIGENT GAMES ma ambicje konkurować z samym UNDER A KILLING MOON. Poruszamy się tu po mrocznym dominium w poszukiwaniu świętego Graala. W podziemnych korytarzach i grotach można się natknąć

na rozmaite bestie, odnajduje się również dziwne mechanizmy. Grafika SVGA, możliwość podnoszenia i opuszczania głowy stanowią oczywiste wyróżniki AZRAEL'S TEAR. Podziemny labirynt ze względu na bardzo dużą ilość detali podzielony został na sekcje, co powoduje bardzo częste przestoje, by program zdołał doładować dane. AZREAL'S TEAR jest produkcją w tonacji „na poważnie" przeznaczoną dla wyrafinowanych graczy.

ANCIENT EMPIRES

SIERRA ON-LINE

Stare cywilizacje wciąż skrywają swe tajemnice przed łopatami i lupami archeologów. W okraszonej przydługim tytułem grze THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES firma SIERRA ON-LINE pragnie odtworzyć czasy, w których tworzyła się kolebka współczesnej cywilizacji. Pojawi się plemię

Wizygotów, ludy Mezopotamii, świat helleński, egipski i rzymski oraz imperium chińskie. Całość oprawiona zostanie orkiestrową muzyką oraz ślicznie wyrenderowanymi historycznymi miastami.

Ważną rolę w kontaktach odgrywać ma dyplomacja, liczyć się będą zarówno kontakty handlowe, jak i intelektualne między współegzystującymi nacjami. SIERRA zapowiada, że dany scenariusz daje się rozgrywać w ciągu 3-4 godzin, w przeciwieństwie do wielu konkurencyjnych produktów, gdzie trzeba siedzieć po kilkadziesiąt godzin nad jednym epizodem. W każdym razie SIERRA uważa to za jedną z zalet swego dziecka.

Kwiecień w całym kraju przebiegał spokojnie, z wyjątkiem jednego miejsca... Poznania. Co się tam działo! W dniach 14–17 kwietnia uwaga wszystkich była skupiona w jednym miejscu – w pawilonie 26A Międzynarodowych Targów Informatyki i Telekomunikacji INFOSYSTEM, gdzie wystawiane było kilkadziesiąt najnowszych gier z oferty rodzimych dystrybutorów. Growy szał ogarnął wszystkich, od małych po dużych, tak więc przez całe cztery dni LABIRYNT tętnił życiem.

■ Potwierdzono już informację, że całe targi INFOSYSTEM zwiedziło prawie 80 tysięcy osób. Spora część spośród nich przewinęła się przez LABIRYNT. „Przewinęła" to nie jest dobre słowo, bo większość graczy chciała dokładnie obejrzeć wszystkie gry, a godziny i dni leciały. Najbardziej wytrwałych odrywały od komputerów służby porządkowe zamykające halę.

■ Ogromnym zainteresowaniem cieszył się numer specjalny SECRET SERVICE, wydany z okazji targów. Za sprawą firmy VOBIS, numer ten będzie jeszcze przez pewien czas dostępny w sieci sklepów VOBIS w całej Polsce.

■ LABIRYNT jest już za nami. Tych, którzy nie zdołali tam dotrzeć, zapraszamy na stronę 10, gdzie znajdą się fotoreportaż i kilka słów więcej o imprezie. Natomiast w kuluarach mówiło się już o następnym wydaniu targów, na które być może nie trzeba będzie czekać aż rok. Póki co nie ma jeszcze potwierdzonych wiadomości.

■ Powracamy na chwilę do pozostałych wiadomości z kraju. Na rynek zostały wprowadzone dwa interesujące produkty – MEGA TRIPAK i MEGAPACK 5. Oba są kompilacjami pełnych wersji gier z ubiegłego roku, przy czym zarówno dobór tytułów jak i przystępne ceny są znakomitą zachętą, by tak jak np. w przypadku MEGAPACK 5 zaopatrzyć się w 10 gier za cenę jednej. Więcej o obu zestawach i ich zawartości napiszemy za miesiąc.

■ Zbliżają się wakacje, a firmy dystrybucyjne obniżają ceny gier. Najlepiej przejrzeć cenniki zamieszczone w reklamach na końcu numeru by przekonać się, jak znaczne w niektórych miejscach redukcje miały miejsce.

■ Firma MULTICOMP z Kudowy Zdroju została dystrybutorem produktów ACCLAIM na SONY PLAYSTATION. W pierwszej zapowiadane są m.in. NBA JAM TE, JUPITER STRIKE, D i ALIEN TRILOGY.

BAD MOJO

ACCLAIM

Życie karalucha zostało pokazane „od kuchni" w wielce oryginalnym BAD MOJO. Karakan porusza się po świecie wielkich przedmiotów – grasuje po zastawionym jadłem stole, uruchamia ksero, podpala papier toaletowy, słowem – wykonuje czynności, o jakie nigdy byśmy tego gatunku nie podejrzewali. Z kolei wielką trudność sprawia mu przesunięcie papierosa czy kapsla, na którym można przepłynąć wielką jak ocean kałużę. Karalucha widać zawsze z góry, a gdy wspina się on na przykład po biurku, ujęcie natychmiast zostaje przełączone. Gra jest przezabawna i kształcąca. Towarzyszy temu bardzo dobre wykonanie, wiernie odtworzony świat niczym z KINGSAJZ Juliusza Machulskiego.

FANTASY GENERAL

SSI

Po PANZER GENERAL i ALLIED GENERAL nadszedł czas na FANTASY GENERAL. Podobnie jak w poprzednich tworach, wszystko dzieje się w turach na heksagonalnej planszy. Na mapce można odnaleźć ciekawe miejsca, takie jak ruiny czy kamienne kręgi. Jednostki pochodzą, jak wskazuje sam tytuł, ze świata fantasy – wśród nich znajdą się rycerze, smoki, gryfy, golemy. Produkt okazuje się być kolejną, z pozoru nie wyróżniającą się niczym grą wojenną, która po dokładnym poznaniu bardzo wciąga. Linia „generałów" z pewnością nadal cieszyć się będzie uznaniem nawet najwybredniejszych fanów strategii.

FORMULA ONE GRAND PRIX 2

MICROPROSE

Data wypuszczenia FORMULA ONE GRAND PRIX 2 wciąż jest przekładana. Późną wiosną dzieło Geoffa Crammonda powinno jednak wreszcie trafić na półki sklepowe. Crammond jest weteranem gier wykorzystujących procedury 3D, począwszy od spectrumowskiego SENTINELA, poprzez STUNT CAR RACER (pionierska gra umożliwiająca zabawę kilku graczy naraz), a skończywszy na omawianym tytule właśnie. FOGP 2 w swej wczesnej wersji robi wielkie wrażenie, posiadając zrywającą kask grafikę SVGA. Wyścigi są bardzo realistyczne.

MAGIC: THE GATHERING

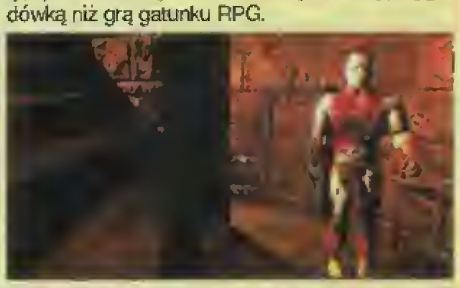
MICROPROSE

Już wkrótce powinna ukazać się w wersji komputerowej najpopularniejsza na świecie gra karciana MAGIC: THE GATHERING. Na razie dostępna jest jedynie wersja demonstracyjna, prezentująca scenerię gry oraz fragment pojedynku. Szata graficzna jest wyśmienita; jeśli inteligencja komputerowych przeciwników będzie na równie wysokim poziomie, to gra na pewno stanie się przebojem. Ponadto, według zapowiedzi, możliwa będzie również gra przez modem oraz Internet.

CHRONICLES OF THE SWORD

PSYGNOSIS

Aż dziw, iż produkt ten firmuje PSYGNOSIS, a nie SIR-TECH, który kilka miesięcy temu wypuścił na rynek grę DRUID. CHRONICLES OF THE SWORD bardzo bowiem przypomina wymieniony tytuł, tyle tylko, iż akcję widzimy nie z klasycznego izometrycznego rzutu, lecz z boku. Rycerz przemierza świat średniowiecznych zamczysk i lochów, od czasu do czasu musi się zmierzyć ze szkieletorem czy smokiem. Wszystkie lokacje oraz postacie zostały wyrenderowane, implementowano jednakże dodatkowe efekty mające zapobiec wrażeniu sterylności grafiki. Produkt wygląda znacznie lepiej niż DRUID, jakościowo jest do niego zbliżony, zajmował będzie aż dwa kompakty, i jak można sądzić – okaże się bardziej przygodówką niż grą gatunku RPG.



MASTER OF ORION 2

MICROPROSE

Firma SIMTEX tworzy dla MICROPROSE. Zamierzają teraz wspólnie wydać kontynuację przeboju MASTER OF ORION, o podtytule BATTLE OF ANTARES. Zasady rządzące światem gry nie ulegną zasadniczym zmianom, polepszy się natomiast jakość grafiki. 13 obcych ras czeka na odkrycie i poznanie, podboju kosmosu będziesz dokonywał za pomocą 30 różnych pojazdów. Nawiasem mówiąc, oczekiwane role-playing z DYNAMIX, BETRAYAL AT ANKHARA zmieniło tytuł na BETRAYAL AT ANTHARA. Wielu ludzi z branży wraz z naszym Gawędziarzem bez Fai na czele uznało to za objaw plagiatowania MICROPROSE.

MILO

CRYSTAL VISION

Piękne wnętrza niczym z surrealistycznego snu, łamigłówki, pusty i nieodgadniony świat – skąd my to znamy! W działającym pod Windows MILO stykamy się z podobną do SHIVERS i SEVENTH GUEST sytuacją. Poruszamy się jednak po pustych i tajemniczych krainach, a nie tylko wnętrzach, jak w dziele TRILOBITE (wspomniany SEVENTH GUEST). Ogólnie rzecz biorąc, wszystko zależy do jakości łamigłówek – czy będą się one dały rozwiązać w pięć minut, czy zmuszą nas do myślenia.

PANDORA DIRECTIVE

ACCESS SOFTWARE

Półtora roku temu mieliśmy do czynienia z prawdziwym fenomenem. Ukazała się wówczas doskonała gra, o równie doskonale wymyślonym

tytule UNDER A KILLING MOON, której system graficzny 3D po dziś dzień nie został przez konkurentów pokonany. ACCESS SOFTWARE postanowiło reaktywować posłać Texa Murphy'ego. Zmierzy się on teraz ze swoją czwartą po opisanych w MEAN STREETS, MARTIAN MEMORANDUM i wyżej wymienionej przygodą. Akcja dzieje się w AD 2043, rok po wydarzeniach z KILLING MOON. Tex zmaga się z istotami pozaziemskimi, wydarzenia doprowadzą go do meksykańskiego buszu, gdzie odkryta zostanie ponura tajemnica sprzed trzech tysięcy lat.

Jakościowo program pozostanie na zbliżonym do poprzednika poziomie, na pewno wystąpią obszarowo rozleglejsze lokacje, zawarte też zostanie więcej filmików, w których występują niestety mniej znani niż w przypadku KILLING MOON aktorzy. Ze znanych nazwisk jest tylko Tanya Roberts grająca w latach siedemdziesiątych w popularnym serialu „Aniołki Charliego". Premiera tego potencjalnego superhitu ma się odbyć latem.

SHADOWS OVER RIVA

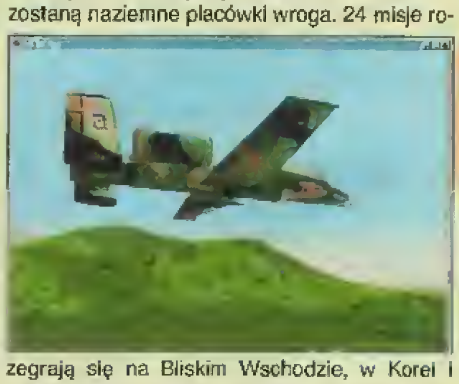
SIR-TECH

Wiadomo na pewno, że będzie, poza tym na razie szczegółów brak. Nowy RPG zatytułowany SHADOWS OVER RIVA, o grafice bardzo dobrej jakości, ma stworzyć całkowicie niezależną gałąź gatunku. SIR-TECH w bieżący rok wkroczył odważnie, mając zamiar opublikować kilka ważnych gier. SHADOWS OVER RIVA, choć na razie enigmatyczny, uważany jest powszechnie za jednego z ukrytych asów firmy. Gdy dotrą konkretne informacje, z pewnością scharakteryzujemy go dokładniej.

SILENT THUNDER

SIERRA ON-LINE

Interesujący symulator A-10 THUNDERBOLT 2 ochrzczony został przez swych autorów jako SILENT THUNDER. Program działa w wysokiej rozdzielczości, dysponując bardzo wydajnym engine 3Space. Dzięki niemu niezwykle realistycznie wygląda krajobraz, kaniony, wybrzeża, a zwłaszcza połacie leśne. Na ziemi widać będzie wodospady, wiernie odwzorowane zostaną naziemne placówki wroga. 24 misje ro-



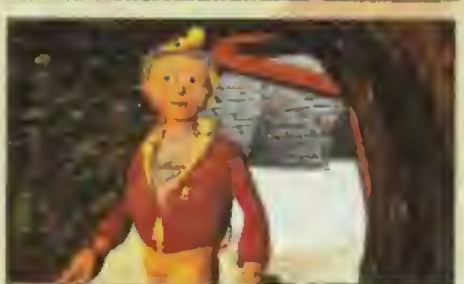
zegrają się na Bliskim Wschodzie, w Korei i Ameryce Południowej. Zadania na każdym z wymienionych obszarów spięte zostaną pewną fabularną klamrą – na przykład na Bliskim Wschodzie zmagać się będziemy z armią sławnego terrorysty. Zapowiada się to na symulator z dużą ilością fajerwerków, miłośnicy realizmu w wydaniu SU-27 FLANKER mogą się zatem poczuć nieco zaniepokojeni.

SPUD!

CHARYBDIS/ALTERNATIVE SOFTWARE

Oseskowi, którego rodzice nazwali Spud, porwano dziadzia. Ten z kolei od dawien dawna prowadził fabrykę zabawek. Porywacze zrobili to dlatego, by przeprogramować taśmę produkcyjną w taki sposób, aby zamiast pluszowych misiów i jelonków schodziły z niej upiorne potwory pomocne w opanowaniu świata. Spud wkracza do akcji.

Obszar gry SPUD! podzielono na 150 osobnych komnat, przechodzi się przez nie poprzez wskazanie strzałką kierunku obejrzenia efektownego najazdu kamery. W obrębie danej komnaty można się obracać z pełną swobodą – jest to ulepszona wersja systemu z LOST IN TIME. Co



pewien czas natrafia się na wrogie potwory, trzeba też poszukiwać kluczy do drzwi. Wielką zaletą gry jest kolorowy, ładnie wyrenderowany i zabawny świat dziecięcych maskotek. Firma CHARYBDIS po ukończeniu SPUD! rozpoczęła pracę nad PRO RUGBY, humorystyczną wersją tego, niezbyt jeszcze popularnego na komputerach sportu.

SPEED HASTE

FRIENDWARE

W oczekiwaniu na zapowiadaną przez SONY letnią premierę RIDGE RACER na PC pojawiają się różne inne wyścigi samochodowe, nie zawsze z pierwszego szeregu. SPEED HASTE ma

do zaoferowania osiem tras biegnących przez miasta, lasy i tereny górskie. Do wyboru pozostaje składający się z wozów Formuły 1 oraz samochodów do wyścigów typu Nascar. Jedyne, co może się nie podobać, to gorsza od SCREAMERA i NEED FOR SPEED grafika. W wyścigach poprzeczka została obecnie podniesiona nadzwyczaj wysoko!

SYNDICATE WARS

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS

SYNDICATE WARS stanowi oczywiście sequel SYNDICATE, na liście oczekujących na wydanie gier BULLFROG opatrzył go sygnaturą „wiosna 1996". Wspominaliśmy już, że nowością w grze stanie się możliwość dowolnego obracania widoku na pole akcji, dzięki czemu będzie można dokładnie śledzić poczynania przemykających pomiędzy budynkami agentów. Oprócz tego wystąpią bardzo realistyczne efekty świetlne – po roztrzaskaniu wszystkich latarni można przestać cokolwiek widzieć. Światła eksplozji odbijać się będą w oknach sąsiednich budynków. W walce o dominację biorą udział korporacje o proweniencjach religijnych, przemysłowych, politycznych, ale i ci giganci mogą walczyć z najzwyklejszym gangiem motocyklowym. Zasięg i siła rażenia broni zostaną zwiększone, tak że wysadzenie całego miasta nie będzie stanowić większego problemu.

THEME HOSPITAL

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS

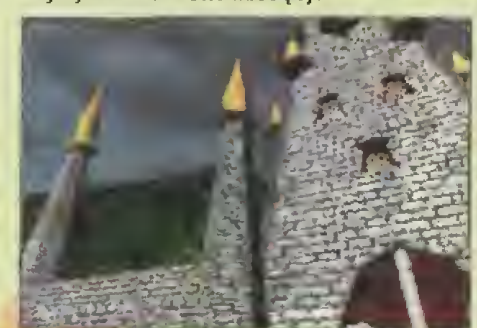
Premiera THEME HOSPITAL, drugiego po THEME PARK utworu z Designer Series, zbliża się niczym w siedmiomilowych butach. Pacjentów leczy się w rozmaitych epokach historycznych, zależnie od tego stosuje się różne metody kuracji. Gra zawiera mnóstwo humorystycznych akcentów: pacjenci biegają z wywieszonymi jak psy językami, trzymają się za brzuch i jęczą. Poddawszy delikwenta nietrafnej diagnozie i wykonawszy zabieg, można spowodować, że zarośnie on sierścią jak yeti. Generalnie, w THEME HOSPITAL lekarze charakteryzują się daleko posuniętą niechęcią do szturmującej ich spokojne szpitale plagi pacjentów.

ULTIMA 9

ORIGIN/ELECTRONIC ARTS

Z przyjemnością prezentujemy pierwsze informacje o nowej części ULTIMY, choć jako planowaną datę jej premiery podaje się połowę 1997 roku. ULTIMA 9 nosi podtytuł ASCENSION (wniebowstąpienie), który wziął się stąd, iż Avatar stoczy wreszcie finałowy pojedynek z Guardianem dręczącym Britannię od czasu

ULTIMY 7. Aby tego dokonać, będzie musiał przenieść się na inny poziom egzystencji. W grze pojawią się oczywiście lochy, miasta, lasy – podobnie jak w poprzednich częściach. Jednocześnie nastąpi odstępstwo od PAGAN w postaci zredukowania do minimum elementów zręcznościowych, na przykład skakania po skałach. ORIGIN obiecuje, że cele misji oraz subquesty wykonywać będzie można w całkowicie niezależnej kolejności. Jest również zapowiedź, iż Avatar podróżował będzie w towarzystwie drużyny, powrócą niektóre postacie z poprzednich części. Z kolei system czarów przypominał będzie ten z ULTIMY 7, gdyż Richard Garriott uznał go za lepszy od tego z PAGAN. Wielce prawdopodobne, iż w grze pojawią się smoki, na których dodatkowo będzie można podróżować – czego w listach domagali się fani. Następną ciekawą nowinką okazało się to, że w ASCENSION pojawi się znacznie więcej potworów niż poprzednio, gdyż wypuszczony na dyskietkach PAGAN posiadał po prostu ograniczenia objętościowe – ponad 100 klatek animacji każdej bestii zajmowało dużo miejsca w programie. Jeszcze ostatnia uwaga: ULTIMA 9 będzie posiadała podział na dzień i noc. Pojawiły się niepotwierdzone plotki, jakoby program miał zostać tak skonstruowany, by można było grać po sieci; każdy użytkownik wcielałby się wtedy w inną postać. Cała rozgrywka przypominałaby sesję fabularnego RPG. Co z tego się sprawdzi, a co nie – zobaczymy za kilkanaście miesięcy.



TIME COMMANDO

ADELINE SOFTWARE

Podobało wam się LITTLE BIG ADVENTURE? Z listów wiemy, że bardzo. Współtworzący ADELINE SOFTWARE panowie Raynal i Plagnol odłożyli do Gwiazdki wydanie kontynuacji tej gry, zajęli się zaś nowym projektem zatytułowanym TIME COMMAN-

DO. Akcja związana jest z podróżami w czasie, w trakcie których odwiedza się dziewięć epok, w tym czasy imperium rzymskiego, średniowieczną Japonię czy choćby Dziki Zachód. Znający arkana sztuki karate agent musi w każdym z epizodów zmierzyć się z zastępami przeciwników, a na koniec z dowodzącym nimi bossem. Produkt technologicznie stoi na bardzo wysokim poziomie. Wystąpią ruchome kamery a'la FADE TO BLACK, przy akcji rozgrywającej się w terenie otwartym wydaje się to wręcz nieprawdopodobne. Autorzy nie obawiają się konkurencji ze strony INTO THE SHADOWS.

ZORK: NEMESIS

INFOCOM/ACTIVISION

Legenda nadchodzi! Najpierw wszystkich zaszokowała nie potwierdzona jeszcze informacja, że przygotowuje się film fabularny na podstawie Zorka. Byłby to pierwszy w historii kinowy obraz oparty na grze przygodowej. Potem ACTIVISION zapowiedział, że nowa odsłona komputerowej sagi, ZORK: NEMESIS już na wiosnę trafi do sklepów. Utrzymywane dotąd w ścisłej tajemnicy screeny z gry zostały wreszcie ujawnione.

Autorzy zapowiadają, że w ZORK: NEMESIS można obracać głową o 360 stopni. Podróżować będziemy po pięciu światach przygotowanych z pomocą 3D-Studio. Pojawi się 16 aktorów prowadzonych przez reżysera Joe Napolitano, który wsławił się nakręceniem serialu „X-Files". Do tworzenia orkiestrowej muzyki wykorzystano w grze system używany przy tworzeniu ścieżki dźwiękowej do takich filmów, jak „Prawdziwe

Kłamstwa" czy „Cliffhanger". W fabule chodzi o to, że Alchemicy krainy Zork zostali zabici, a ich duchy uwięzione w obcych wymiarach. Za tym wszystkim stoi istota Nemesis, żeby ją pokonać trzeba będzie uratować duchy owych magów. Wydaje się, że ZORK: NEMESIS ma szansę pójść w ślady RETURN TO ZORK, który mimo że podzielił opinie graczy, odniósł ogromny sukces rynkowy. ACTIVISION reklamuje go hasłem: „Odważ się wkroczyć do zakazanych krain". Ponoć gra zawiera jeden fragment w dość ostry sposób

wchodzący w konflikt z zasadami religii katolickiej. Kto wie, czy nie będziemy mieli do czynienia ze znacznie poważniejszym jakościowo skandalem, niż gwałt w ubraniu z PHANTASMAGORIA.

WORLD RALLY FEVER

OCEAN SOFTWARE

Oto krótka charakteryzacja WORLD RALLY FEVER: samochody terenowe, bardzo zróżnicowane scenerie począwszy od prerii, a skończywszy na

ulicach wielkich miast, szybka grafika. Podczas rajdu widać mapkę toru, podobnie jak w SCREAMER wystąpi daleko posunięta interakcja z przeciwnikami – ciągłe spychanie na pobocze, ostre przepychanie się. W produkcji OCEAN wystąpią również humorystyczne akcenty, takie jak na przykład obecność stada owiec na środku drogi.

AMIGA • AMIGA • AMIGA • AMIGA • AMIGA • AMIGA

Nowości z kraju

MIRAGE – Firma ta ma wydać na przełomie kwietnia i maja trzy tytuły. Skończone zostały SUPER TAEKWONDO MASTER, MISTRZ POLSKI MANAGER '96, ROCKSTAR. O ich cechach już poprzednio pisałem. Wypada tylko dodać, że od marca nastąpiło kilka zasadniczych zmian technicznych w każdym programie. We wszystkich poprawiono grafikę, zmieniono procedury polepszające szybkość działania programu (szczególnie STM), wyeliminowano kilka błędów i zastosowano się do pewnych redakcyjnych sugestii. Recenzje już niebawem!

MARKSOFT – Z myślą o kidsach firma ta wydała bardzo przyjazny program edukacyjny SUPER BULI. Przeznaczony jest on dla najmłodszych dzieci uczęszczających do szkół podstawowych. W sposób przystępny uczy podstaw matematyki, zaznajamia z komponowaniem muzyki i powoduje nieświadomy wysiłek intelektualny pociech. Zajmuje zaledwie dyskietkę i idealnie sprawuje się na wszystkich modelach Amig.

SEVEN STARS – Prawdopodobnie gdy ten numer znajdzie się w kioskach na rynku będzie w sprzedaży symulator lotu DESERT WOLF. Jest to ewenement, ponieważ jak dotąd nikt u nas nie sięgnął po tę tematykę. Brawo! Nie mieliśmy rodzimej symulacji nawet na PC! DESERT WOLF charakteryzuje się szybkim i płynnym wektorem, podobnym do staroszkolnego RETALIATOR.

GOBI – To zupełnie nowa firma na rynku polskim, debiutująca bardzo dobrym tytułem. Mam na myśli LEGION, który jest pierwszą rodzimą strategią z elementami role-playing. Gra posiada potężnie rozbudowaną fabułę, interesująco spreparowany świat i mnóstwo nieprzewidzianych atrakcji. Szykuje się niezły hicior! Uruchamia się on tylko na maszynach z Kickstartem 2.0 i 2 MB pamięci. Wersja beta rozbudziła we mnie apetyt na długie godziny dobrej strategicznej rozrywki.

Nowości ze świata

SLAM TILT/21st CENTURY/4 dyskietki/A1200 – Nie uwierzycie jaka bomba! Ten pinball wyniata cały dorobek firmy. Jest czymś wręcz cudownym. Posiada cztery wspaniałe stoły, genialną grafikę, dźwięk i wplecione bonusy w postaci gierek nabijających dodatkowe punkty.

PINBALL PRELUDE/3 dyskietki/ECS – Wreszcie posiadacze Amig bez kości AGA mogą się nacieszyć tym pinballem, który charakteryzuje się oryginalnym podejściem do tematu. Na trzech stołach zawarto najważniejsze osiągnięcia ludzkości, począwszy od epoki kamienia łupanego, a skończywszy w dalekiej przyszłości. Ma równie dobrą grafikę co wersja na A1200.

VULCAN SOFTWARE – Ten wulkan z pewnością jeszcze długo nie wygaśnie, ponieważ właśnie wydał DATA DISK do swej ciekawostki logicznej TIME KEEPERS. Znajduje się na nim kilkanaście nowych poziomów niezłego łamania głowy. Na przełomie kwietnia i maja zapowiada kolejną część VALHALLA – FORTRESS OF EVE. Na sześciu dyskietkach mają się znajdować intrygujące przygody księcia w wersji na wszystkie Amigi. Jeśli ktoś nie słyszał jeszcze o tej przygodówce, w której tekst zastąpiony został sekwencjami mówionymi, to niech przyjrzy się dokładnie opisowi w dziale Amigowym.

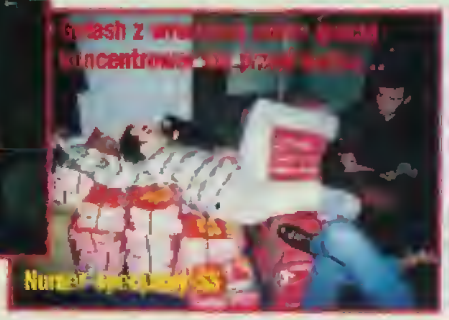
CAPITAL PUNISHMENT/CLICK BOOM – Kanadyjscy zapaleńcy są w trakcie realizacji świetnie zapowiadającej się bijatyki! Wyobraźcie sobie, że mistrz Gulash zasępił się p ważnie po obejrzeniu wersji beta i stwierdził, że to będzie rewelka! Dlaczego nie wierzyć mistrzowi, skoro gra posiada mnóstwo postaci, jest ładna graficznie, dynamiczna i ma mnóstwo ciosów. Zaś jeśli przeciwnika da się wykończyć poprzez nadzianie go na wystające ze ściany dzidy....? Programiści są w trakcie szukania wydawcy i niemalże ukończyli już całość. Chłopaki, pospieszcie się!!! Wujek Wicik i miliony Amigowców was o to proszą.

TEENY WEENY'S/MALCOLM LAVERY – Po obejrzeniu wersji demo i przejściu kilku poziomów odniosłem wrażenie, że gdzieś podobne pomysły już widziałem. Dokładnie w LEMMINGS i TRODDLERS, skąd autor zapożyczył motyw ratowania kilku żyjątek przy pomocy różnych sprzętów. Na uwagę zasługuje ładna grafika i sprytne utrudnienia.

BLACK VIPER/NEO 1996/5 dyskietek/AGA+ECS – Na aż pięciu dyskietkach ukazała się ostatnio ciekawa strzelanina połączona z wyścigami motocyklowymi. Charakteryzuje się ona ładną grafiką i ciekawymi realiami rozgrywanej akcji. Zadziwia intro. Poza tym jest zbudowana z ciągu logicznie powiązanych ze sobą misji i swego rodzaju warstwy przygodowej.

Z powodu braku miejsca nie udało się umieścić screenów, ale nic to – za miesiąc wykroję trochę więcej powierzchni i przyjrzymy się nowościom prezentowanym na prawdziwych londyńskich Amigowskich targach oprogramowania, na których by! nasz wysłannik!

Nerwowe przygotowania...



Labirynt '96

LABIRYNT'96 trafił w dziesiątkę. Kto nie był, niech żałuje. Taka impreza zdarza się tylko raz w roku. Obejrzyjcie zdjęcia i przeczytajcie, co napisali o nas koledzy po fachu z redakcji CHIP'a, redagujący dziennik targowy wydawany w Poznaniu...

Nr 2/4, 15 kwietnia:

„...już pierwszego dnia hale wypełniły się zwiedzającymi. Do opatrzonej kryptonimem LABIRYNT hali 26 nawet nie można było wejść..."

„Poziom bez wejścia.

Po raz pierwszy w czasie Infosystemu zorganizowano imprezę z myślą o fanach giercowania.

W pawilonie 26A odbywają się prezentacje najnowszych gier komputerowych. Nie możemy niestety podzielić się bardziej szczegółowymi informacjami, gdyż mimo kilku prób, nie udało nam się przedrzeć przez zgromadzony przy wejściu tłum. Będziemy walczyć jutro! (jml)"

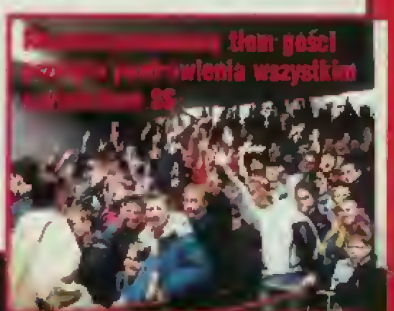
Nr 4/4, 17 kwietnia:

„Oaza giercowania.

Po przedwczorajszych bezskutecznych próbach wkroczenia do LABIRYNTU wczoraj postanowiliśmy spróbować tuż po godz. 9.00, czyli zaraz po otwarciu ekspozycji targowej. Tym razem odnieśliśmy sukces!!! W zaimprowizowanym labiryncie ustawione zostały komputery i konsole do gier, wabiące potencjalnych przechodniów (dziś chyba raczej... wagarowiczów) grzmiącymi lufami dział, rykiem przelatujących statków kosmicznych, rozpaczliwymi krzykami mordowanych kosmitów i strugami pryskającej na ekrany monitorów krwi. Innymi słowy zabawa jest przednia.

Patronat prasowy nad imprezą objęła redakcja SECRET SERVICE, miesięcznika miłośników gier komputerowych, która na targi Infosystem przygotowała wydanie specjalne swego magazynu. Można w nim znaleźć opisy kilkudziesięciu gier prezentowanych przez polskich producentów i dystrybutorów. Gratulujemy odlotowego pomysłu. Tak trzymać! (pk)".

Nie wypada już nam nic dodać...



Wiemy, że trudno w to uwierzyć...

1943: European Air War (Microprose), 3D VCR Pinball (21st Century Entertainment), Adidas Match (Sony Psygnosis), Age of Rifles (SSI/Mindscape), Archimedian Dynasty (Blue Byte), The Elder Scrolls II – Daggerfall (Berthesda Softworks), Armored Fist II (Novalogic), Assassins (Trimark), Ballblazer (Lucas Arts/Virgin), Blast Chamber (Activision), Callahan's Crosstime Saloon (Legend Entertainment/Virgin), Chaos Engine II (Bitmap Brothers/Warner Interactive), Citizens (Microprose), Comanche: Maximum Overkill III (Novalogic), Command & Conquer: Red Alert (Westwood/Virgin), Creation (Bullfrog/Electronic Arts), Cyberia II (Xatrix/Virgin), Cyberstorm (Sierra), Dark Forces II: Jedi Knight (Lucas Arts), Deadline (Millenium/Psygnosis), Deathtrap Dungeon (Domark), Down in the Dumps (Philips), Dungeon Keeper (Bullfrog/Electronic Arts), Exhumed (BMG Interactive), F1 (Sony Psygnosis), Firo & Klawd (BMG Interactive), Gearheads (Philips), Gender Wars (SCI), GeneWars (Bullfrog/Electronic Arts), Grand Theft Auto (DMA Design/BMG Interactive), Hyperball (Activision), Jazz the Jackrabbit II (Epic Megagames), JetFighter III (US Gold), Lemmings 2D (Sony Psygnosis), Lighthouse (Sierra), Lost Files Of Sherlock Holmes II (Electronic Arts), Magic the Gathering (Microprose), Megarace II (Cryo/Mindscape), M.I.A. (Warner Interactive), MotoX (Warner Interactive), Muppet Island (Activision), Myth Adventure (LucasArts/Virgin), Outlaws (Lucas Arts/Virgin), Pinball Construction Kit (21st Century Entertainment), Pray (Epic Megagames), Quake (ID Software/GT Interactive), Rama (Sierra), Realms of Arkania III: Shadows over Riva (Attic/SirTech), Realms of the Haunting (Gremlin), Red Baron II (Sierra), Return Fire (Warner Interactive), Sandworms (Gremlin), Sato City (Merit), Sentient (Sony Psynosis), Star Trader (Mindscape), Star Trek: Generations (Microprose), Super Heroes (Microprose), Supersonic Racers (Code Masters) , Syndicate Wars (Bullfrog/Electronic Arts), Theme Hospital (Bullfrog/Electronic Arts), Three Skulls of the Toltecs (Warner Interactive), Total Mayhem [Total Mania] (Domark), Warhammer: Dark Crusade (Mindscape), Witchaven II (US Gold), X-Wing versus Tie Fighter (Lucas Arts/Virgin), Zombie (Sony Psygnosis)

ZAPRENUMERUJ JUŻ DZIŚ!

... a to tylko część najbliższego Cover CD

Buried in Time – dziennik telewizyjny z XXIII wieku. Możemy dowiedzieć się z niego o najświeższych wydarzeniach ze świata nauki i przemysłu. Reklamy najnowszych produktów, relacje reporterów z ulic miasta Caldoria. Wszystko przygotowane w konwencji prawdziwego reportażu.

Wojenna świątynia Majów w Chichen Itza. Wiernie zostały odtworzone szczegóły w stylu bogato zdobionych rzeźb nad portalem do świątyni. Wewnątrz natrafiamy na kamienne tablice z oryginalnym pismem Indian.

Misterium Pr

Rozmawiają: Piotr Mańkowski i Jacek Marczewski

W świecie, w którym jedynie prędkość światła jest niezmienna, a wszystko łącznie z czasem i przestrzenią jest względne, trudno cokolwiek dokładnie opisać. Nieugięta zasada nieoznaczoności nie pozwala nam nawet określić położenia elektronu. Pozostają niedomówienia i tajemnice – niewydarte, nieprzeniknione, ukryte w otchłaniach kosmosu. Wiedzcie jednak, że autorzy niektórych gier starają się prześcignąć najtęższe umysły nauki.

User: Obok głównego nurtu komercyjnych przygodówek cicho szemrze strumyczek gier ambitniejszych. Dziennikarze komputerowi często pomijają je milczeniem lub lekceważą. Niesłusznie. Mimo że rzadko wspinają się na szczyt, to właśnie one są remedium na gąbczaste zapalenie mózgu.

Micz: Ta sfera gier, o której mówisz, jest niestety dość hermetyczna dla masowego odbiorcy. Generalnie jest tak, że poważne tematy i czysta rozrywka nie idą ze sobą w parze.

User: Autor gry w konwencji s-f ma trudne zadanie – musi stworzyć coś, co nie istnieje. Albo jeszcze nie istnieje. To największe możliwe wyzwanie – stworzyć wiarygodny opis świata przyszłości lub wymyślić i przekonująco uzasadnić zjawiska, wobec których nauka na obecnym poziomie jest bezradna. Wymaga to diabelnej pomysłowości. O wiele łatwiej jest robić sobie jaja, parodiować coś gotowego. Dlatego poważniejsze próby można policzyć na palcach jednej ręki.

Micz: Byłoby ich moim zdaniem znacznie więcej, ale to nie tego rodzaju gry nabijają kabzę producentów. Mimo że trudno to przyznać, to jednak przygodówki nieczęsto obsadzają pierwsze miejsca światowych list przebojów. Dochodzą do pierwszej dziesiątki, ale raczej nie zdarza się, aby jakiś tytuł znalazł się na topie. Wyjątkiem okazał się kilka miesięcy temu STAR TREK: THE NEXT GENERATION, przez prawie miesiąc okupujący szczyty europejskich list.

User: To akurat jest wyjątek od wyjątku, bo STAR TREK jest właśnie grą z solidnie zbudowanym światem, rządzącym się logicznymi prawami. Tu nic nie bierze się z powietrza, mamy wrażenie, że tak mogłoby kiedyś być. Na przykład koncepcja podróży nadprzestrzennej, tzn. z prędkościami wielokrotnie większymi od prędkości światła. Twórcy serialu musieli się wykazać sporą inwencją, żeby wymyślić koncepcję, która nie zostałaby z miejsca odrzucona przez rzesze trekkies. W skrócie: napęd umożliwiający skok nadprzestrzenny wytwarza odpowiednio silne pole, które zakrzywia przestrzeń; falduje ją, by zbliżyć punkt docelowy. Nie stanowi to oczywiście naukowej teorii, ale przy odrobinie wyobraźni można w to uwierzyć.

Micz: Przyznam, że zawsze w filmowym STAR TREKU śmieszyło mnie, jak to załoga po długim i nudnym locie ląduje wreszcie na jakiejś obcej planecie, która dziwnym trafem mocno przypomina Ziemię. Chodzą więc sobie po lesie, fotografują jelenie i dziwią się, jaka tu egzotyczna przyroda.

User: Gdy pierwszy raz oglądałem klasycznego STAR TREK, też się podśmiewałem. Jak na mój gust był za bardzo festyniarski. Ale później po prostu zmiażdżyła mnie wizja przedstawiona w serialu STAR TREK: THE NEXT GENERATION. Domyślam się, że nie oglądałeś go namiętnie, bo wtedy wiedziałbyś dlaczego wiele planet jest podobnych do Ziemi. Złośliwiec powie, że scenarzysta poszedł po najmniejszej linii oporu. Wynika to jednak z tego, że formy życia oparte na łańcuchach węgla potrzebują do istnienia odpowiednich warunków, temperatury, atmosfery, wody itp. Planety spełniające te warunki są klasyfikowane jako klasy M i rzeczywiście przypominają nasz glob, mniej więcej w ten sam sposób jak jeden samochód osobowy jest podobny do drugiego. Twórcy serialu przyjęli założenie, skądinąd obecnie nie do obalenia, że inteligentne formy życia rozwijają się głównie na takich planetach. Jak się chwilę zastanowisz, to sam przyznasz, że trudno żeby nasi podróżnicy lądowali na bliźniakach gazowego Jowisza albo spalonego na wiórek Merkurego. A wracając do tematu, skoro z ambitnych przygodówek, w które trzeba włożyć więcej pracy i środków, nie ma zysków – to skąd one się jeszcze biorą?

Micz: Jeśli taki tytuł, jak COMMAND & CONQUER czy WING COMMANDER 3 robi na całym świecie zabójcze pieniądze, to teoretycznie owo Eldorado powinno spowodować, że następny produkt powinien być jeszcze ambitniejszy. A tymczasem im większe pieniądze, tym

Journeyman Project – widoki na futurystyczne miasto. Towarzyszą im oddalone pokrzykiwania, gwar i szum przelatujących pojazdów. W grze niemal wiernie udało się odtworzyć znaną choćby z filmu Blade Runner atmosferę odosobnienia i pustki świata przyszłości.

coraz większa komercja. Przygodówki nie czynią ich autorów nababami, a mimo to jednak bardzo często zdarzają się wśród nich perełki. To jest dla mnie symptomatyczne. Na przykład SANCTUARY WOODS po ambitnym JOURNEYMAN PROJECT zaskoczyła publiczność wydając BURIED IN TIME. Podróżujemy tam po różnych epokach historycznych, odwiedzając między innymi wojenną świątynię Majów w Chichen Itza, romańską twierdzę z Francji, renesansową pracownię Leonarda da Vinci.

User: Da Vinci – bardzo chciałbym go móc poznać. Był człowiekiem o zdumiewająco wszechstronnych zainteresowaniach – niewątpliwie geniuszem. Tworzył projekt machiny latającej, kiedy ludziom nie śnił się samochód. Należał do ścisłej elity intelektualnej swoich czasów.

Micz: W fabule BURIED IN TIME chodzi o to, że agenci rządowej organizacji z XXIII wieku cofają się w prze-

zygody

szłość, by zapobiegać ingerencjom w czas dokonywanym przez niepożądane osoby. Co ciekawe, w grze „wyjaśnione" zostaje, w jaki sposób działa maszyna czasu i opisane zostają związane z tym paradoksy. Chodzi tu o motywację, że autorzy pragnęli wykroczyć poza sztywną formułę. W sugestywny sposób oddano zarówno realia epok, jak również charakterystykę podróży przestrzennych. W filmach i książkach science fiction takie rzeczy są na porządku dziennym, zaś w grach dotychczas stanowiły terra incognita.

User: Naukowcy twierdzą, że podróż w czasie nie jest niemożliwa. Jedna z hipotez mówi o wielu równoległych wszechświatach. Poważni profesorowie głoszą, że czarne dziury mogły by być bramami pomiędzy nimi. Obiekty te mają niewyobrażalnie wielką masę i gęstość. Grawitacja jest w nich tak silna, że nawet światło nie może się z niej wydostać; stąd nazwa. Nikt tak naprawdę nie wie, co dzieje się w ich wnętrzu. Czarne dziury są osobliwościami, tzn. przestają tam obowiązywać znane nam prawa fizyki. Istnienie równoległych wszechświatów tłumaczyłoby wiele paradoksów związanych z podróżami w czasie. Świetnie przedstawił to Philip K. Dick w książce „A teraz zaczekaj na zeszły rok". Obszerny artykuł o możliwości podróżowania w czasie przedstawił w zeszłym roku szanowany miesięcznik Scientific American.

Micz: W tej sferze wszystko może zmienić się z miesiąca na miesiąc. Kartkując popularnonaukowe periodyki raz czytasz, że ktoś dowiódł, iż jest to niemożliwe, w następnym numerze zaś znajdujesz wywiad z profesorem Princeton dopuszczającym teoretycznie tego typu efekty. Oczywiście, że obecnie nikt nie udowodni na papierze możliwości podróżowania w czasie. Chodzi tu bardziej o hipotezy i próbę zrozumienia istoty zjawiska.

User: Stan wiedzy na dzisiaj nie wyklucza przemieszczania się w czasie. Już sam ten fakt pobudza wyobraźnię do działania. Motywy te pojawiały się naturalnie w grach, chociażby w INCA.

Micz: Wydana na początku lat dziewięćdziesiątych INCA była jedną z pierwszych gier starających się w jakiś sposób dotknąć naukowych tematów. Autorzy poszli raczej śladem fantazji rodem z Ericha von Daenikena. Przypomnę, że chodziło tam o hipotezę, jakoby istniało powiązanie pomiędzy cywilizacją Majów a przybyszami z kosmosu.

User: Podoba mi się motto komiksów rysowanych przez Polcha, opartych na przemyśleniach Daenikena: „Kto przysięgnie, że tak rzeczywiście nie było?".

Micz: Ale zauważ jedno: zarówno BURIED IN TIME czy na przykład FRANKENSTEIN nie są gigantami pod względem miodności. Dopiero po odkryciu tkwiącego w nich potencjału intelektualnego można je docenić. Ja cały czas uważam BURIED IN TIME za grę dobrą, lecz nie wybitną – a to ze względu, że sens grania w dużej mierze opiera się na szukaniu sadystycznie poukrywanych przedmiotów.

User: FRANKENSTEIN jest według mnie fenomenem. W żadnej innej grze nie widziałem tak gruntownej roboty przy uwiarygodnianiu świata. Frankenstein zaczął od eksperymentów z odnawianiem martwej tkanki. Doktorowi udało się sprokurować maść konserwującą. W jego notatkach znajdujemy odręczne rysunki skóry zainfekowanej zarazkami, sposoby jak należy zszywać uszkodzone przed śmiercią części ciała oraz przekroje anatomiczne. Aby ożywić duży obiekt, człowieka, potrzeba olbrzymiej energii. Frankenstein wypuszczał z baszty latawiec i w czasie burzy wyłapywał energię piorunów do gigantycznych cewek indukcyjnych. W trakcie gry obsługuje się ręcznie liczne maszyny, ale nie przez jednorazowe kliknięcie myszą. Maszyny niczym prawdziwe mają gałki, wskaźniki, przyciski i dźwignie. Wszystko trzeba umieć obsłużyć i to z zegarmistrzowską precyzją, bo ciśnienie rozsadzi piec, nie zainicjuje się reakcja, albo dojdzie do krótkiego spięcia. Żeby wywód skończyć krótko: świat FRANKENSTEINA jest realny i solidnie umotywowany naukowo. Przekonuje nas, że tak mogło by być.

Micz: Czyli autorzy musieli posiadać pewne przygotowanie naukowe, wdrażając te pomysły w życie. Dokładnie o to nam chodzi – żeby zawarte w nie będących czystymi komediami grach pomysły miały ręce i nogi. Gdy widzę, że w BURIED IN TIME wytapianie klucza w odlewni odbywa się w sposób realistyczny, to wolę coś takiego niż – szast prast – wlewam żelazo do formy i mam klucz.

User: Ja też. Co więcej, myślę, że taka będzie tendencja w nowych grach. Już widać to chociażby po RIDDLE OF MASTER LU. Możemy spodziewać się, że przyszłe przeboje będą coraz to misterniej wykonane.

Micz: Na maj szykuje się wielka bomba w postaci zapowiadanej premiery sequelu UNDER A KILLING MOON zatytułowanego PANDORA DIRECTIVE. W tej nowej grze oś fabularna oparta zostanie na historycznym wypadku, jaki miał miejsce w 1946 roku w pobliżu amerykańskiej bazy wojskowej Roswell w stanie Nowy Meksyk. Wówczas na spokojne farmerskie ranczo spadło z nieba dużo żelastwa. Pierwszy oficjalny komunikat brzmiał, iż był to obiekt pozaziemski, później jako oficjalną wersję przyjęto katastrofę balonu meteorologicznego. Pozostaje faktem, iż jest to najlepiej udokumentowany przypadek UFO. ACCESS SOFTWARE postanowił, iż stanie się to przyczynkiem do wydarzeń z XXI wieku, w których udział bierze boss detektywów Tex Murphy. Chodzi mi o samo wykorzystanie historycznego faktu jako znaczącego elementu fabuły gry komputerowej. W książkach i kinie stanowi to normalną praktykę, a tymczasem gry przygodowe posługiwały się dotychczas w 99 procentach abstrakcją.

User: Mnie to nie przeszkadza. Zresztą jeśli mówimy o przypadkach z UFO, to jest tu wiele kontrowersji. Najbardziej popularna klasyfikacja kontaktu jest następująca. Bliskie spotkanie I stopnia, czyli bez widocznych efektów poza zdziwieniem obserwatora. Bliskie spotkania II stopnia – są widoczne efekty fizyczne mechaniczne lub termiczne typu osmalenie trawy czy porażenie zwierząt. Wreszcie bliskie spotkania III stopnia, kiedy mamy do czynienia z relacjami o pilotach lub o pasażerach UFO. Klasyfikacji tej nie wymyślił wbrew pozorom Spielberg na potrzeby kina, tylko amerykański astrofizyk Allen Hynek, profesor uniwersytecki z Chicago. Najbardziej spektakularna jest oczywiście ostatnia kategoria, ale też najwięcej w niej pomyłek lub zwykłych oszustw.

Micz: Ja ostatnio przeczytałem doskonały „Szok czasu" Ernsta Meckelburga, w której to książce została przedstawiona hipoteza, jakoby UFO były statkami kosmicznymi z przyszłości Ziemi, które wykonują skoki w przeszłość. Mówiliśmy dzisiaj głównie o wykonywanych przez autorów gier wygibasach mających na celu wierne, w miarę naukowe opisanie kreowanego świata. Wiąże się z tym jeszcze jedna rzecz. Nie wiem, czy zwróciłeś uwagę na coś, co nazwałbym ukonkretyzowaniem się przedstawianego świata w grach. Nie jest tu kluczowe, iż grafika i głosy postaci stały się bardziej realistyczne. Wiemiej oddawane jest całe tło fabularne zdarzeń.

User: Nie sposób nie zauważyć przełomu. Fakt, że rozwija się grafika i dźwięk specjalnie nas już nie szokuje. Rośnie tylko rozdzielczość. Ukrytą tendencją jest, iż gry zaczynają poruszać poważniejszą tematykę w poważniejszy sposób. Jak na razie widać tylko jaskółki tego procesu. Przypuszczalnie to będzie kierunek rozwoju całego gatunku.

Micz: Autorzy gier byli już mądrzy dekadę wcześniej, tylko że wówczas nie dysponowali odpowiednimi środkami . W tekstówkach nigdy nie miałeś problemów, które przewijają się przez FRANKENSTEIN czy BURIED IN TIME.

User: Dziesięć lat temu to w ogóle było mniej problemów.

Micz: Amen.

Frankenstein. W grze pojawia się mnóstwo dokładnie odtworzonych maszynerii, które trzeba nauczyć się obsługiwać. W niektórych miejscach można znaleźć schematy i przekroje ułatwiające zadanie.

Od Redakcji...

Michał Olszewski, zwycięzca głównej nagrody w konkursie Alone in the Dark

Rozpoczął się maj. W liceach matury, egzaminy wstępne, na studiach zbliżająca się sesja... czas trwogi. Z pewnością wszyscy dacie sobie znakomicie radę, w końcu raz czy dwa razy do roku przychodzi taki moment, że trzeba trochę „przysiąść fałdów".

My też przysiedliśmy i postanowiliśmy zrobić coś, co jeszcze do niedawna wydawało się niemożliwe. Otóż będziemy wydawać regularnie, co miesiąc prawdziwy COVER CD. Takie czasy, że nie wystarczy myśleć o dniu dzisiejszym – trzeba wybiegać myślą daleko w przód. Zachód już od dawna przyjął COVER CD jako regułę, więc czas pomału i na Polskę.

Dlaczego pomału? Jak wiecie, nasz rynek nie jest wciąż zbyt wielki. Mimo setek przychodzących do nas listów, mimo tysięcy ludzi, którzy zwiedzili LABIRYNT'96 w Poznaniu, rynek stanowi ledwie kilka procent tego, co np. w Anglii czy Niemczech. Ale ktoś musi ciągnąć cały wózek, nie można siąść z założonymi rękami stwierdzając „nic się nie da zrobić".

Zrobiliśmy więc ten ruch. Od następnego numeru, tj. od czerwca 1996 r. co miesiąc będzie ukazywał się SECRET SERVICE CD – dedykowany kompakt zawierający przede wszystkim mnóstwo dem najnowszych gier (wszystkie „playable", do tego niezliczone ilości zapowiedzi ze screenami, a także część typowo redakcyjną – artykuły, przeglądy podsumowania itp. Będzie tam również spora ilość oprogramowania shareware, edytory SG, najświeższe firmowe poprawki do występujących na rynku gier i... wiele wiele więcej. Takiej okazji po prostu nie można przepuścić – tego nic nie zastąpi. Ale po co wyliczać zalety. Na sąsiedniej stronie znajdziecie tylko niewielką listę tego, co znajdzie się na czerwcowym CD. UWAGA! Najlepiej zaprenumerować i spać spokojnie, bo nakład będzie ograniczony! Czekajmy więc na następny miesiąc.

Redakcja

Gawędy bez fai

Idzie drogą młody chłopak i nagle na ścieżce widzi żabę. Podnosi ją, chowa do kieszeni i idzie dalej. Po chwili żaba gwałtownie rusza się w kieszeni, więc chłopak wyciągą ja i kładzie sobie na dłoni.

– Jak mnie pocałujesz, to zmienię się w piękną księżniczkę – mówi żaba.

Ale chłopak bez słowa chowa ją z powrotem. Po pięciu minutach żaba znowu daje jakieś znaki.

– Jak mnie pocałujesz, to zmienię się w piękną księżniczkę i będę ci non-stop gotować – oferuje.

Chłopak bez słowa wsadza ją do kieszeni. Po dłuższej chwili żaba znowu się kręci i po wyciągnięciu mówi:

– Jak mnie pocałujesz, to zmienię się w piękną księżniczkę, będę ci non-stop gotować i zostanę twoją żoną...

Chłopak nic, twardo chowa żabę do kieszeni. Po pięciu minutach żaba znowu się wierci. Kiedy chłopak podstawia ją sobie przed oczy, żaba mówi lekko zrozpaczonym głosem:

– Nic nie rozumiem, dlaczego nie chcesz mnie pocałować, przecież obiecałam, że zmienię się w piękną księżniczkę, będę ci non-stop gotować i zostanę twoją żoną...

*– Eeee tam. Ja jestem programistą komputerowym, nie mam czasu na dziewczyny... Ale gadająca żaba jest za**bista!*

■ ■ ■

Podobnych dowcipów jest wiele, ale przecież nie będę tu rechotał z samego siebie. Zresztą i tak już nie mam czasu na programowanie (to inna forma przyznania się do tego, że każdy koder w METROPOLIS rozkłada mnie na łopatki). Mógłbym powiedzieć kilka kawałów o tych klientach wątłej postury, zgarbionych ramionach i okularach ze szkłami jak ruska tornetka, czyli o graczach komputerowych, ale nie... Mam znacznie lepszy pomysł. Ponabijajmy się z gryzipiórków.

Zacznijmy od słynnego amerykańskiego pisma „Computer Gaming World", które na jednej ze swoich okładek umieściło zdjęcie z gry RED BARON 2 znanej wszystkim SIERRY. O samej grze z pewnością będzie głośno już niedługo, dla naszej wiadomości wystarczy fakt, że w grze występują samoloty zwane Fokkerami. No i taki redaktor naczelny CGW chciał, aby na okładce znalazł się napis „Die, fokker!", czyli „Giń, fokkerze!". Na szczęście ktoś wycofał ów napis w ostatniej chwili... A gdzie dowcip? Ano w tym, że fonetycznie „fokker" jest bardzo zbliżone do amerykańskiego „fucker", a to ostatnie słowo, używane jako przecinek w piosenkach szansonistów hip-hopowych, zdecydowanie nie nadaje się do publicznej prezentacji...

Żeby nie było, iż tylko za granicą dzieją się takie śmieszne rzeczy: wielu ciekawostek można się dowiedzieć czytając jeden z ostatnich numerów „Wprost". Pan Raczek Tomasz, znany nam pan z bródką, oznajmił nie mniej ni więcej, że on używa komputera tak intensywnie, że bardzo często musi „defragmentować pamięć". Tym, którzy nie wiedzą o co chodzi wytłumaczę, że defragmentować to można, i owszem, na przykład twardy dysk. Ale pamięci za Chiny (a już na pewno nie w przypadku opisywanym przez p. Raczka). Innym smaczkiem numeru jest opis nowej „stacji gier" firmy Sony... Oczywiście jakiś banan-tłumacz przeniósł na język polski nazwę własną konsoli Playstation („play" – grać, bawić się, „station" – stacja).

O ile pomyłki w prasie niefachowej można zrozumieć, o tyle „buraki" w magazynach o grach powodują ból mego wrażliwego serca. Wziąłem dla przykładu kilka innych polskich gazetek z kwietnia i co widzę? Ano widzę, że „gry TEKKEN i TOSHINDEN powstały z myślą o konsoli Playstation", podczas gdy powstały, oczywiście, z myślą o klientach salonów gier video. Inny pisarczyk twierdzi, że „nie mam co prawda pojęcia o muzyce XVI–go wieku, ale ta z TOUCHE nie wydaje mi się odpowiednia dla epoki", a inny, że „SEAL TEAM to był pierwszy prawdziwy symulator żołnierza. TERMINATOR FUTURE SHOCK jest drugi", zapominając po drodze o gdzieś tak z pięćdziesięciu grach (począwszy od LASER SQUAD, a skończywszy na TERRANOVA: STRIKE FORCE CENTAURI).

Niewątpliwie jednak perełką jest opinia jednego z dziennikarzy na temat nowej gry firmy AVALON, całkiem przyjemnej, nie rewolucyjnej (już dwa lata temu widzieliśmy podobną graficznie LABYRINTH OF TIME), ale fajnej renderowanej przygodówki: „sposób wizualizacji przestrzeni wirtualnej nasuwa skojarzenia z DESCENTEM, który jednak pozostaje daleko w tyle...". Szok! Przypomina mi to audycje radia Erewań, gdzie mówiono, że w Moskwie na placu Czerwonym rozdają Mercedesy, a potem okazało się, że nie w Moskwie, tylko w Leningradzie, nie mercedesy, tylko rowery i nie rozdają, tylko kradną.

Wspomnijmy może jeszcze tylko, że to samo pisemko twierdzi, że w grze THE DIG – uwaga – „w każdej chwili możemy użyć opcji najbardziej przydatnych zwłaszcza w przygodówkach – save bądź load" (niesamowite osiągnięcie, godne gry XXI–go wieku; oprócz tego rozumiem, że np. w strategiach nagrywanie stanu gry jest niepotrzebne); w grze CRUSADER „stajesz się hi–tech najemnikiem..." (chyba z mikroprocesorem w miejscu, gdzie plecy tracą swą szlachetną nazwę) oraz trochę impresji w stylu: „Co uderza w CRUSADER? Może to dziwne, ale przede wszystkim jego doomowaty charakter" (ten pan ma świętą rację: to bardzo dziwne).

To były błędy ukryte gdzieś skromnie w głębinach. Ale gwoździem do trumny i plateau artykułu jest okładka jednego z magazynów, na której widnieje wielgachny napis FANTAZY GENERAL (zamiast FANTASY GENERAL), angielskie TIPS & TRICKS występuje jako TIPS & TRICS, a KINGDOM O'MAGIC jest zapisane z fantazją – choć bez sensu – jako KINGDOM 'O MAGIC (angielskie O' to po prostu skrót od OF). Nie wspomnę już o nagminnym przekręcaniu KING'S QUEST na KING QUEST czy KINGS QUEST.

Ooops, sorry... Miało być śmiesznie, a zrobiło się strasznie... Ale ktoś farum zagrać musi. Wiemy wszyscy, że rynek gier jest jeszcze młody, cały czas wrze i kipi; na szczęście kapitalizm potrafi wysyłać bardzo klarowne sygnały, co do tego czy pozwalamy na amatorszczyznę, czy nie. Ha! Jestem z siebie bardzo zadowolony, że udało mi się to powiedzieć to tak, że w ogóle nie wiadomo, o co chodzi!

Adrian Chmielarz

Autor jest szefem firmy programistycznej i reprezentuje tutaj samego siebie, zaś jego poglądy prezentowane w rubryce „Gawędy..." są całkowicie niezależne i w żaden sposób nie związane z poglądami redakcji, nawet jeżeli się pokrywają.

PRENUMERATA

SECRET SERVICE + COVER CD

6 wydań
w tym 1 gratis (płacisz tylko za 5)

119,70

COVER CD

6 wydań
w tym 1 gratis (płacisz tylko za 5)

99,90

SECRET SERVICE

12 numerów

39,60

SECRET SERVICE

6 numerów

19,80

Prenumerata naszego pisma może być dokonana w jednym z czterech wariantów:
1. SECRET SERVICE + COVER CD zapewnia automatyczne otrzymywanie co miesiąc numeru wraz z Cover CD. Z przyczyn technicznych zastrzegamy sobie możliwość osobnego wysyłania czasopisma i kompaktu.
2. COVER CD przeznaczony jest dla osób, które chcą prenumerować tylko i wyłącznie kompakt (w przypadku jeżeli mają np. wykupioną wcześniej prenumeratę lub kupują pismo w kiosku).
3, 4. SECRET SERVICE – prenumerata na 6 lub 12 numerów, przy czym bez kompaktu. Warianty 3 i 4 przeznaczone są dla osób, które nie chcą otrzymywać Cover CD.

Aby dokonać prenumeraty, należy prawidłowo wypełnić przekaz i przesłać pod adresem redakcji. Należy zaznaczyć wariant prenumeraty. Wpłat należy dokonywać na „czerwonym" przekazie pieniężnym, dostępnym w każdym Urzędzie Pocztowym.

UWAGA! Wpłaty dokonane DO 15 DNIA MIESIĄCA gwarantują otrzymanie najbliższego numeru. Wpłaty dokonane później przechodzą do realizacji w miesiącu następnym. Decyduje data stempla pocztowego.

Prosimy o wyraźne i czytelne podanie własnego adresu na wszystkich trzech odcinkach przekazu. W przeciwnym razie mogą wystąpić kłopoty w doręczaniu prenumeraty. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień.

Wszelkie reklamacje przyjmowane są w redakcji pod numerami telefonów (0-22) 620-12-61 w. 550 i (0-22) 24-91-47 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

UWAGA! Wszyscy dotychczasowi odbiorcy prenumeraty „z Coverem", otrzymają pierwsze dwa kompakty w ramach trwającej umowy. Za dwa miesiące prześlemy stosowną ulotkę informującą o sposobie przedłużenia prenumeraty na Cover.

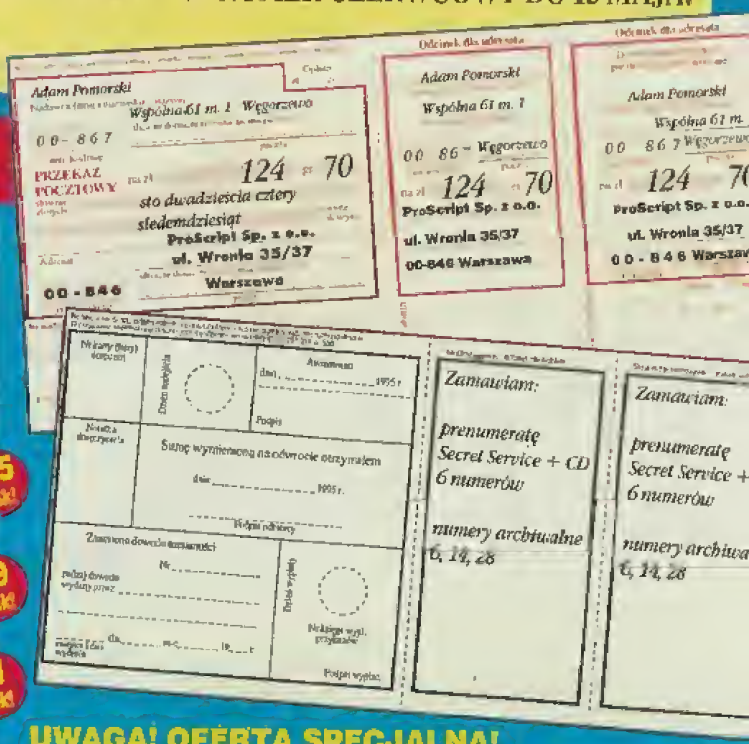
Prenumerując SECRET SERVICE z kompaktem nie tylko zapewniasz sobie comiesięczny dostęp do ok. 650 MB zawierających m.in. najnowsze dema gier. Oszczędzasz przy tym ok. 15% ceny! Cena zawiera koszty przesyłki pocztowej.

Kompakty będą także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie kraju, w cenie detalicznej 19,90 zł.

WPŁATY NA NUMER CZERWCOWY DO 15 MAJA!

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

ProScript Sp. z o.o.
00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37



ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na archiwalne numery SECRET SERVICE. Dostępne są tylko numery podane w poniższej tabelce.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy wypisać na odwrocie przekazu pocztowego listę zamawianych numerów. Następnie należy uważnie obliczyć należną kwotę sumując ceny numerów i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI. Otrzymaną kwotę wpisać na przedniej „czerwonej" stronie przekazu. Tak wypełniony przekaz należy wysłać pod adresem redakcji, wpisując na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym i ulicą.

Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena
6	80 gr	13	1,20 zł	22	1,80 zł	29	2,20 zł
7	80 gr	14	1,20 zł	23	1,80 zł	30	2,20 zł
8	1,20 zł	15	1,20 zł	24	1,80 zł	31	2,20 zł
9	1,20 zł	16	1,60 zł	25	1,80 zł	32	2,20 zł
10	1,20 zł	17	1,60 zł	26	1,80 zł	33	3,00 zł
12	1,20 zł	18	1,60 zł	27	1,80 zł		
11	1,20 zł	20	1,60 zł	28	1,80 zł		

1-5 brak!
19 brak!
21 brak!

■ KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. – 1 zł
od 3 do 4 szt. – 1,20 zł
od 5 do 8 szt. – 1,50 zł
od 9 do 13 szt. – 1,80 zł
od 14 do 18 szt. – 2,60 zł
powyżej 18 szt. – 5,20 zł

UWAGA! OFERTA SPECJALNA!

PAKIET 100% (numery od 6 do 33 bez 19 i 21)

38,- zł + 5,20 zł koszty przesyłki = 43,20 zł

MOJE BOJE

czyli Bergera historia wojskowości

Odcinek 10

Pierwsze armie

Ten odcinek jest szczególny. Stanowi bowiem wstęp do ciągu opowiadań o historii wojskowości z perspektywy wybranej, charakterystycznej dla danego okresu bitwy. Przy okazji rozważań na temat jej przebiegu próbować będę wskazywać najważniejsze elementy taktyki, uzbrojenia lub sztuki wojennej, jednocześnie analizując krytycznie sam przebieg walki.

Oczywiście ograniczoność miejsca i potrzeba przystępności spowodują, że nie wszyscy będą do końca usatysfakcjonowani. Kolejne Boje mają wszak rozbudzać ciekawość i zmuszać do zadawania pytań. Nikt nie pretenduje do roli wszystkowiedzących jajogłowych. Ale mam nadzieję, że po kilkunastu odcinkach większość z czytelników będzie umiała czytać krytycznie opisy bitew i to zarówno w relacji świadków jak i historyków. Nie mówiąc już o zyskaniu nawyku sięgania po mapę lub plan.

Na wstępie chciałbym się jeszcze ustosunkować do kilku głosów z listów o tym, jak to autor jest mądrzącym się wymoczkiem, który armię zna z widzenia. No cóż, nie jestem twardym debilem wytrzymałym na mróz i upały, nie jestem wioskowym karierowiczem, dla którego armia jest drabiną kariery. Moje spojrzenie na armię jest rzeczywiście sztabowo-teoretyczne, a opowieści prawdziwych mężczyzn o tym jak to jest na wojence, częstokroć są nic nie warte. Zazwyczaj spijają śmietankę po wojnach i dopuszczani są do głosu ci, którzy nie mają nic tak naprawdę do powiedzenia.

Wojna może być rozpatrywana jako pewien kawałek życia jednostki ludzkiej – i jest wtedy okrutna, niezrozumiała, odrażająca. Wojna może też być zdarzeniem włączonym w ramy nauki i rozpatrywana w papierowych kategoriach. Jeżeli uznamy, że całe nasze życie jest mimo wszystko walką i bywa pełne okrucieństwa i jeżeli uznamy, że przyczyny wojen i okrucieństwa nie tkwią w teoretyzowaniu na temat historii wojny i sztuki wojennej, ale w naszej naturze i wypływających stąd kulturze i polityce – to nie ma nic zdrożnego w zajmowaniu się militarną przeszłością i teraźniejszością.

I tu możemy przejść do kwestii dosyć delikatnej. Kwestii natury ludzkiej. Jak pisaliśmy w poprzednim odcinku, różnorakie przyczyny spowodowały uformowanie się pierwszych gromad uzbrojonych ludzi. Wstępowanie w szeregi wojowników zaspokajało nie tylko nienaturalne chucie niektórych, ale było też korzystne materialnie. Ponadto sytuacja ludzi w odległych czasach była odmienna niż dziś. Żarła nie dostarczały im PGR-y, a obrony prawnej nie zapewniał JI. Walka była naturalną rzeczą (wiedziano wtedy, że zastępcza służba wojskowa nie powstrzyma dzikiej Azji, a Ruskiego nasze pacyfistyczne poglądy nic będą interesowały – rodzinę nam zarżnie, zegarek i rower zabierze, a nas pognia na Sybir), chociaż i tu mamy do czynienia z pewnym mitem. Również w przeszłości były bowiem okresy wielopokoleniowych przerw w wojnach, które o dziwo nie wychodziły nikomu na dobre. Przychodził najeźdźca i wybyczeni wojownicy nie pamiętali już jak się walczy.

Ciekawym więc zjawiskiem było powstanie armii jako zorganizowanej, z czasem poświęcającej się tylko wojaczce, grupy wojowników dowodzonych przez wodza. Mówiliśmy już o zależnościach kulturowych, politycznych, ludzkich, gospodarczych. Warto również zwrócić uwagę na uzbrojenie i sztukę wojenną.

W licznych podręcznikach i książkach uczono nas, że Egipcjanie byli pierwszymi. Czasami coś się przebąkiwało o Chinach. Pierwsze dobrze zorganizowane armie posiadali zaś Sumerowie (przynajmniej o nich wiadomo). Niektóre teorie twierdzą, że ten lud do Mezopotamii przywędrował z Tybetu – a więc jednak coś wspólnego z Chinami (powiedz to Tybetańczykowi). Sumerowie budowali fortyfikacje wokół miast (III tys. p.n.e.), dysponowali piechotą lekką i ciężką (uzbrojoną we włócznie, hełmy i duże tarcze) oraz wozami (np. na sztandarze z Ur).

Z tymi wozami to ciekawa historia. Ponoć zaprzęgano je w onagery – podgatunek kułanów, zaliczany do półosłów. W związku z tym twierdzi się, że wozy te były używane jedynie do podwożenia wojowników na pole walki. O ich niezbyt ofensywnym charakterze ma świadczyć również fakt, że posiadały cztery koła. Rzecz jest akurat dyskusyjna, chodzi tu bowiem o wyobrażenie tych wozów w sztuce Sumerów. A jak było z użyciem ich na polu walki, Enlil jeden raczy wiedzieć.

Najwięcej jednak wiadomo o siłach zbrojnych Asyrii i Egiptu (Chiny pomińmy milczeniem – za daleko i za skośnie). W przypadku tego pierwszego państwa przyjdzie nam się nieco zadziwić. Wszak pierwszą stojącą na tak wysokim poziomie armią, według przeciętnego stanu wiedzy, była armia rzymska. A tu okazuje się, że Asyryjczycy dysponowali lekką i ciężką piechotą, saperami, machinami oblężniczymi, wozami bojowymi (z trzyosobową załogą), a nawet jazdą (na początku konie służyły tylko do podwożenia wojowników na pole bitwy, później walczyli z koni – nawet dwuosobowo: oszczepnik i łucznik).

Mało tego, panowie ci w czasie kampanii budowali obozy warowne służące im za punkty oparcia, a w trakcie przepraw piechota wykorzystywała nadmuchiwane, zszyte skóry zwierzęce. W wojsku panowała żelazna dyscyplina. I tu warto zobaczyć, że w historii świata armie podbijające wielkie obszary zawsze posiadały legendę o panującej w nich żelaznej dyscyplinie (np. Rzymianie, Czyngis-Chan).

Przede wszystkim zaś wojna prowadzona była planowo, z jasno określonymi celami strategicznymi, przy pomocy karnych, zdyscyplinowanych oddziałów. Małe państewka, podzielone plemionka nic miały szans. Podobnie było w przypadku posiadającej starsze tradycje armii Egiptu. O jej możliwościach, sposobach walki i uzbrojeniu mowa będzie w pierwszym odcinku według nowej koncepcji, opowiadającego o bitwie z Hetytami pod Kadesz.

O nowoczesnym i jakościowo nowym charakterze zjawiska świadczy nie fakt posiadania brązowych hełmów, jednakowych oszczepów czy wozów bojowych, ale dyscyplina i siatka dowodzenia. To nic nowego dla uważnych historiopatów. Rzecz jest charakterystyczna. Rzymianie podbili pół świata – całe stosy anegdot układano o ich karności i posłuszeństwie. Mongołowie podbili pół świata – całe stosy anegdot układano o ich karności i posłuszeństwie. Asyryjczycy podbili..., ale anegdot jakby mniej – może gliniane tabliczki się rozpadły.

Dla uważnych czytelników poprzednich odcinków jest sprawą oczywistą, że armia jako spójny i nowoczesny organizm, powstała tak naprawdę z chwilą zupełnego podporządkowania się żołnierzy-wojowników dyscyplinie i dowódcy. Tylko taki układ dawał gwarancję realizacji skomplikowanych planów i większych możliwości pobicia w sposób przewidywalny przeciwnika na polu bitwy. Ale o bitwie w tamtych czasach, jak już wspomniałem, będzie w następnym odcinku.

Paweł Piotrowicz Berger

Ponieważ naciskacie by ALOHA dopasowało się treścią do reszty numeru i prezentowało tematy growe, dziś MUD!

MUD nie znaczy BŁOTO!

MUD czyli Multi-User Dungeon jest sieciową grą role-playing (RPG). Jest to gra w stylu Dungeons&Dragons, w którą może grać (i gra!) wielu użytkowników naraz. Na całym świecie istnieje wiele serwerów, za pośrednictwem których można w nią pograć. Na polskich serwerach jest ona w większości przetłumaczona na nasz język rodzimy, chociaż wiele komend pozostało jeszcze w języku angielskim. MUD jest grą czysto tekstową, więc można w nią grać nawet na PC 286.

Mimo braku grafiki i prostego scenariusza, gra jest nafogowa. Ze względu na uczestnictwo wielu żywych osób (to nie jest gra z komputerem!) jest ona tak skomplikowana i wciągająca, że biorący w niej udział nie mogą się oderwać od komputerów przez całe dni i tygodnie.

Gra rozpoczyna się wybraniem imienia, hasła, płci, i zawodu (Mag, Thief, Cleric, Warrior – RPG-owa normalka). Po wpisaniu tych danych znajdujemy się w pierwszej komnacie Muda. Można tu iść na północ aby znaleźć się w szkole Muda lub na południe aby znaleźć się na arenie. Na arenie należy zabijać zwierzątka (błagam, nie mówcie o tym „zielonym" bo oprotestują Internet). Dają one punkty doświadczenia (experience). Zdobywanie punktów jest głównym celem gry. Im więcej doświadczenia tym lepszej broni można używać i jest się silniejszym. Obszar gry jest bardzo rozbudowany. Jest tu miasto, wioska smurfów, cmentarz, wiele lasów, śmietnisko, kanały itp. We wszystkich tych miejscach czekają potwory – byś mógł je zabić lub zostać przez nie zjedzonym. Za każdą ułłuczoną paskudę dostajesz punkty doświadczenia. Jest też wiele sklepów, w których można kupić jedzenie, zbroję, broń i wiele innych rzeczy. Jak już wspomniałem, w grę tę gra wiele osób, więc można z nimi pogadać, łączyć się w grupy lub poprosić o pomoc. Powinni oni pomóc słabszym graczom. Polecenie HELP udostępnia opis wszystkich możliwych komend. Występują także bogowie, czyli programiści, którzy ją zrobili i są oni wszechmocni. Ich także można prosić o pomoc. Aby dowiedzieć się kto jeszcze gra należy wpisać komendę WHO.

Do MUDa należy dobrać się zwykłym telnetem. Oto dwa polskie adresy:

telnet 150.254.113.11 4000
telnet ruby.poz.edu.pl 4000
albo telnet 150.254.3.11 4000

Obie studnie (tak się mówi fachowo) MUDa znajdują się w Poznaniu.

Na świecie znajduje się wiele serwerów MUDa, wiadomości o nich możecie uzyskać przeglądając grupę

rec.games.mud.announce

lub wysyłając list zawierający jedno słowo HELP pod adresem

mudlist@glia.biostr.washington.edu

Aloha! Internet!

TROCHĘ POWAGI

W dzisiejszej porcji adresów internetowych znajdziecie totalny groch z kapustą. Napłynęło od was tyle sprzecznych uwag, życzeń i opinii dotyczących prezentowanych w tej rubryce tematów, że doprawdy trudno to ze sobą pogodzić. Tym niemniej dziękuję za wszystkie listy, nie tylko te z wyrazami poparcia. Cieszę się, że jesteście z nami.

Przy okazji chcę wyjaśnić sprawę, za którą obrywa mi się najczęściej. Sprawę aktualności adresów. To że 5-10% z nich nie działa, wynika stąd, że tylko część z nich jest przeze mnie sprawdzana czy wygrzebywana z otchłani Internetu w ostatniej chwili. Większość pochodzi z różnego rodzaju notatek, zakurzonych karteluszków i pokrytych pajęczynami alchemicznych pergaminów. Internet jak kameleon zmienia się tak szybko, że niektóre adresy pojawiają się i znikają nawet w przeciągu miesiąca (taki jest okres produkcyjny eSeSa) – jak ktoś obliczył, sieć ta zmienia się (głównie wzrasta) o 12% w skali miesiąca. Dlatego zresztą poznawanie internetowej wiedzy tajemnej jest tak zajmujące!

Za nadesłanie opisu gry MUD dziękuję Wojciechowi Sobczukowi ps. SOPEL. Wszelkie pytania możecie kierować do niego osobiście pod adresem:

wojtek@gaja.ipan.lublin.pl

Do zobaczenia w MiędzySieci!

Witia Kruglof

Polskie WWW

http://www.urm.gov.pl/ Biuro Prasowe Rządu (baczność!)
http://www.pap.waw.pl/ Polska Agencja Prasowa
http://linx.tvp.com.pl/ TeleVizja Polska
http://www.riviera.pw.edu.pl/ „Riviera" (dla warszawiaków)

Różności

http://www.jumbo.com gry shareware
http://brawl.mindlink.net Super Street Fighter 2 Turbo
http://mosaic.larc.nasa.gov/nasaonline/nasaonline.html NASA
http://www.lib.umich.edu/cchome.html
gopher://gopher.lib.umich.edu /What's New/Clearinghouse
ftp://una.hh.lib.umich.edu/inetdirsstack Przewodnik po internecie
ftp://ftp.ncsa.uiuc.edu/misc
Incomplete Guide to the Internet jeszcze jeden przewodnik
http://www.demon.co.uk/stargate.html
byliście na filmie STARGATE?
http://www.demon.co.uk/specialist.html
a może na SPECJALIŚCIE?
http://www.iup.com a może w ogóle lubicie filmy?
http://www.alias.com/ Znany serial ALIEN NATION
http://www.toystory.com/
TOY STORY (jeszcze ciepły film animowany)
http://www.paranoia.com/ UFO (!!!)
http://alpha.mic.dundee.ac.uk/ft/ft.html
FORTEAN TIMES, pismo poświęcone dziwnym zjawiskom
http://www.newageinfo.com/ Dla porażonych religią New Age
http://falcon.jmu.edu/~pollarpe/other-disney.html DISNEY
http://www.rpi.edu/~harkij/airpics.html
Kolekcja zdjęć samolotów od pierwszej wojny światowej do dziś
http://lerml.clas.virginia.edu/~gl8f/pbem-magazine.html
Strona dla fanów gier wojennych
http://www.yahoo.com/social_science/history/military_history/
Materiały z historii wojskowości
http://kuhttp.cc.ukans.edu/history/deremil/deremain.html
„De Re Militari" – jeszcze jedna strona dla fanatyków wojskowości.
http://www.webcom.com/~jbd/ww2.html
Fotografie i materiały o Drugiej Wojnie Światowej.
http://www.viacom.com
MTV, Virgin Interactive i wiele innych tutaj w jednym worku
http://www.apple.com
Centrala spod znaku „Jabłuszka", jest też polski oddział .pl

Muzyka

http://www.music.indiana.edu/misc/music_resources.html
Lista zasobów muzycznych Internetu
http://www.iuma.com/Warner/ Warner Bros. Records
http://www.iuma.com/ Internet Underground Music
http://bazaar.com/Beatles The Beatles
http://sunsite.unc.edu/elvis/download.html Elvis Presley
ftp://math.montana.edu/pub/carlson/pltl Prince
http://www.csduu.se/~d94sma/home.shtml
Szwedzki punk i hardcore

Programy do różnych usług Internetu

ftp://ftp.cyberspace.com/pub/ppp/windows/
WinFTP, telnet, WinGopher, WinArchie, WinVN (newsreader)
ftp://ftp.ncsa.uiuc.edu/Mosaic/Windows/mos20a8.exe
Mosaic (przeglądarka WWW)
ftp://ftp.dircon.co.uk/pub/tdc/internet/windows/agent055.zip
Free Agent (najlepszy newsreader)
ftp://dewey.tis.inel.gov/pub/wsgopher/ WSGopher
ftp://oak.oakland.edu/pub/win3/winsock/wgopher.exe
WGopher
ftp://ftp.demon.co.uk/ Pegasus (program pocztowy)
ftp://ftp.qualcomm.com/quest/windows/eudora/
Eudora (inny program pocztowy)

Wszystkie adresy zapisane są w formacie URL

Wiosna w Londynie

W dniach 14-16 kwietnia w Olympia Hall w Londynie odbyły się po raz ostatni wiosenne targi European Computer Trade Show. Na szczęście nie zwiastuje to końca europejskiego przemysłu gier; od jesieni'96 ECTS będzie odbywać się raz w roku, a nie dwa, jak dotąd.

Jako że w tym numerze relacja jest bardzo skrótowa, nie sposób przedstawić wszystkich aspektów, jakie ujrzały światło dzienne w Olympia Hall. Przede wszystkim – targi były dużo cichsze. Nie było stoisk m.in. ELECTRONIC ARTS i VIRGIN, natomiast U.S.GOLD zwyczajowo zlokalizowany został w pobliskim hotelu. W ten sposób ponad 80% rynku gier w ogóle nie było na targach reprezentowane. Ale nie taka była ich wymowa. Bardzo istotnym zjawiskiem jest odwrócenie się od zafascynowania pojedynczym produktem w stronę sprawnej sieci dystrybucyjnej. Innymi słowy, na Zachodzie nauczyli się już pisać dobre gry, nauczyli się je też reklamować. Nie umieją ich natomiast skutecznie sprzedawać. Głośno mówi się o tym, że na rynku znajduje się zbyt dużo produktów o zawyżonych cenach w stosunku do ich jakości. To m.in. nie pozwala prawdziwie zaistnieć produktom wybitnym – powstaje efekt krótkiej kołdry, bo nawet w średniej wielkości sklepie z grami nowości przestają się mieścić na półkach. Dlatego duży nacisk kładzie się na skuteczną dystrybucję, tj. dostarczenie produktu do wszystkich potencjalnych klientów. Dotyczy to nie tylko gier, ale i wszelkiego rodzaju produktów multimedialnych i edukacyjnych.

Drugie zauważalne zjawisko to solidarne łączenie sił. Na rynek gier coraz bardziej zdecydowanie wchodzą potentaci z branż pokrewnych – VIACOM, PARAMOUNT PICTURES, WARNER, PHILIPS, którzy skupiają wokół siebie wiele mniejszych firm, dotąd działających samodzielnie. Z drugiej strony, łączą się spore firmy o sprecyzowanym growym profilu – do niedawna największym takim konglomeratem była grupa CENTREGOLD (m.in. U.S. GOLD, CORE DESIGN, FORMGEN, APOGEE, 3D-REALMS), zaś w początkach kwietnia poinformowano o połączeniu firm OCEAN i INFOGRAMES.

Tutaj należy wspomnieć o trzecim istotnym trendzie – otwarciu się na pozostałe obok Wielkiej Brytanii rynki europejskie. Rynek niemiecki już jest znacznie większy, teraz natomiast grupa OCEAN–INFOGRAMES zamierza istotnie „rozruszać" rynek francuski. Wszyscy są też zainteresowani Polską, ale raczej przyszłościowo, czekając na uporządkowanie spraw dystrybucyjnych i zwiększenie wolumenów sprzedaży.

Czwarty i ostatni ważny element targów to sprawy sprzętowe. Widać bardzo silną pozycję Playstation, świetnie radzi sobie Saturn. Jest wiele przegrupowań, firmy wzajemnie sprzedają sobie nie wydane gry, łącząc z nimi większe niż dotąd nadzieje. W następnym numerze postaram się rozwinąć temat trendów i przyszłości rynku gier. Przedstawimy także przegląd największych przebojów ECTS'u.

Marcin Przasnyski

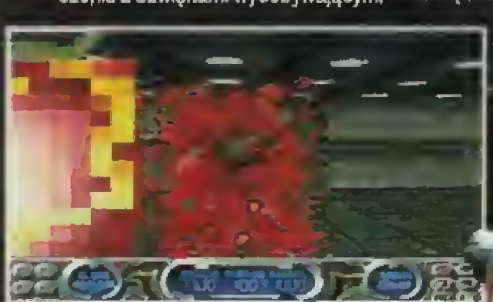
BREATHLESS

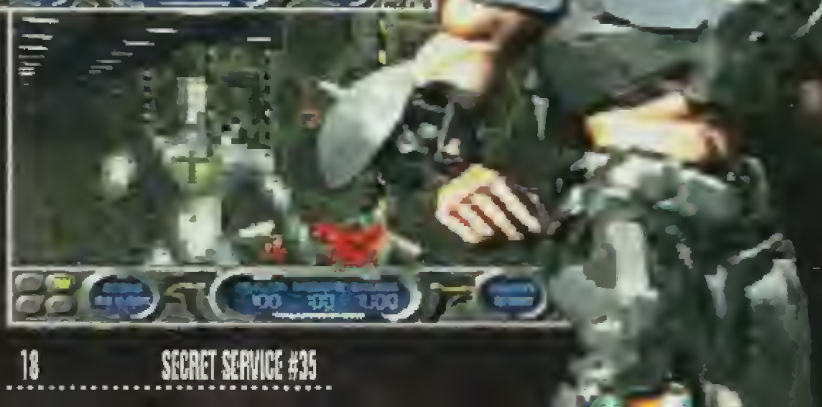
Wreszcie nadeszła era prawdziwych klonów DOOM w wykonaniu na poczciwą Amigę. Od momentu ukazania się BREATHLESS już nikt nie spojrzy w stronę podrzędnych strzelanin 3D, które dotąd były jedynie namiastką tego kultu. Dopiero o BREATHLESS można z zamkniętymi oczami powiedzieć: „to jest to, na to czekaliśmy tyle lat, wreszcie możemy dać pstryczka w nos PC-kumplom i złorzeczącym na Amigę niedowiarkom!".

Dlaczego BREATHLESS jest przełomem w przełomie? Pomijając grafikę, jest cały szereg cech, które postaram się omówić. Najistotniejszą z nich jest przebogaty wachlarz ruchów sterowanej postaci. Możemy patrzeć w każdym kierunku, nawet na sufit i pod nogi. Sensownie skonstruowana grafika pozwala właściwie ocenić odległość, można wreszcie wyjrzeć np. zza węgła. Nie ma problemu by poruszać się malutkimi kroczkami i dzięki temu wyskoczyć zza rogu i zaskoczyć wroga ogniem. Drugim bombowym patentem jest kołysanie się podczas marszu i zsynchronizowane z nim tupanie. W połączeniu z dźwiękami wydobywającymi się z sąsiednich sal odnosimy wrażenie autentycznego uczestniczenia w jakiejś diabelskiej misji.

Bardzo często zdarza się moment zaskoczenia odnalezieniem nieznanego zakamarka, ukrytego przejścia czy niekonwencjonalnym zachowaniem wroga. Trafiają się naprawdę inteligentne jednostki, nie dające się zwieść prostym sztuczkom. Muszę przyznać, że galeria postaci jest pokaźna, na czele z bonzowatymi bestiami. Niestety hordy najliczniejszych, człekokształtnych mutantów nie prezentują się na tle reszty zbyt okazale. Wynagradzają to plamy krwi pozostawione po ich egzekucji.

Aby precyzyjniej operować jedną z sześciu dostępnych giwer, mamy do dyspozycji przydatny celowniczek. Broni nie widać, jak w innych tego typu tytułach, tylko wydobywające się z niej słupy śmiercionośnego ognia. Do kompletowania uzbrojenia służą rozmieszczone na każdym poziomie terminale, w których za zebraną gotówkę obkupujemy się w interesujący nas osprzęt, energię i karty potrzebne do otwierania przejść. Grę obsługuje się klawiaturą, co jest słusznym rozwiązaniem, ze względu na mnogość wykonywanych operacji.





Niekwestionowanym atutem tej pozycji jest jej szata graficzna. Dotychczas nie spotkałem się z lepszą jakością tekstur pokrywających ściany, zaś przy pikselach wyświetlanych w najwyższej rozdzielczości dostajemy obłędu. Szczegółowość i efekty są fenomenalne. W dalszych poziomach widać rzucane na ściany słupy przeświecającego przez otwory światła i mgłę zawieszoną w niższych partiach poziomu. Po wejściu w gęstą mleczną sieć niemalże „czuje się w gardle" jej smak i konsystencję.

Oczywiście nie każda Amiga potrafi poradzić sobie z graficznym przepychem, dlatego do ustawienia płynności działania programu służy dobrze konfigurowalny panel opcji. W zależności od mocy obliczeniowej sprzętu wybieramy interesującą nas wielkość okienka i pikseli. Już na gołej A1200, przy odpowiednim okienku można śmiało pohasać, bez niecenzuralnych słów rzucanych pod adresem programistów. Najlepiej jednak mieć fast lub kartę turbo, ponieważ przy dużym zagęszczeniu wroga i mnogości świetnie wyglądających wybuchów komputer straszliwie zwalnia.

Doskonale uzupełniają się dźwięk i grafika. Podczas przechodzenia kolejnego z około dwudziestu poziomów zmienia się klimatyczna i nastrojowa muzyka. Brakowało mi jedynie ryków, konających ofiar i flaków rozpryskiwanych po całym terenie, jak to miało miejsce w GLOOM.

Witzik

PowerComputing'95

AMIGA 1200 4 dyskietki, 3 MB HD

Autoryzowany dystrybutor oprogramowania MarkSoft (Amiga)

Konkurs: najlepszy prawdziwy DOOM na Amigę!

GLOOM DELUXE

Do premiery BREATHLESS za najlepszą doomowatą strzelaninę 3D uchodził GLOOM. Raził jednak niedopracowaną stroną graficzną w postaci gigantycznych, rozmytych pikseli i przeciętną kolorystyką. W GLOOM DELUXE wyeliminowano te mankamenty oraz usprawniono istniejącą wersję o kilka ciekawostek. Ponieważ gra z wyjątkiem kilku technicznych drobiazgów nie różni się treścią od starej wersji, nie będę zagłębiał się w jej komleksowe roztrząsanie, tylko skupię się na nowinkach technicznych. Odsyłam do SS'28.

W pudełku oprócz GLOOM DELUXE znajduje się zupełnie niepotrzebny stary GLOOM na kości AGA, ponieważ w trakcie wgrywania programu możemy wybrać obie wersje. Pierwszą ze wspomnianych różnic jest możliwość skonfigurowania wyświetlanego piksela do 1x1, a nie ohydnego 2x2. Oczywiście da się zastosować wielkości pośrednie, jednak nie dają one efektu ostrości grafiki.

W przypadku pełnoekranowego wyświetlania gry i najmniejszego piksela musicie się liczyć z tym, że na niedopalonej A1200 nie da się grać, ze względu na skokową animację.

Nowocześniejszy engine przyspiesza jednak działanie programu i polepsza jakość tekstur. Najlepszym tego przykładem jest porównanie pełnoekranowej starej wersji z nową. Nowa, ładniejsza (kolorystyka, mniejsze piksele, szybsza) pozostawia starą daleko w tyle.

Drugim niezmiernie istotnym elementem jest multisystemowość. GD odpala się na każdym komputerze wyposażonym w procesor minimum 68020 i 2 MB pamięci RAM. Tak więc konieczność posiadania A1200 jest nieobowiązkowa. Komputery, które nie mają kości AGA, a wyposażone są w karty graficzne Cybergraphics, mogą wyświetlać bez problemu 256 kolorów! Poza tym karta Cybergraphics umożliwia granie w skalowanym okienku i spod Workbencha! Tego rzeczywiście jeszcze nie było.

Posiadacze modemów często narzekali na złą jakość połączeń lub wręcz niemożność prawidłowej współpracy dwóch Amig. Teraz zostało to wyeliminowanie dzięki upgrade systemu. Na koniec pozostawiłem błyskotkę, która mnie zniewoliła i dała dużo do myślenia nad przyszłością gier. Mam na myśli opcję podłączenia I-Glasses, co jest swoistym ewenementem w historii gier na Amigę. Gdy pobawiłem się obrazem generowanym przez hełm, sprzężony ze słuchawkami, wlewającymi do mózgownicy basy, ryki wroga i szczęk przeładowywanej broni, to dopiero poczułem co znaczy prawdziwa zabawa. Niestety, do tego typu praktyk potrzebna jest potężna maszyna. Nawet A1200 z FAST RAM nie wystarcza (grać można, ale albo w małym okienku albo animacja będzie koszmarnie wolna).

Sceptycy na pewno zadają sobie pytanie: dlaczego od razu nie zrobiono tak bombowej wersji i czemu nie posiada ona choć jednego nowego poziomu?

Witzik

Black Legend'96

AMIGA 1200 — 2 dyskietki, 2 MB HD

Autoryzowany dystrybutor

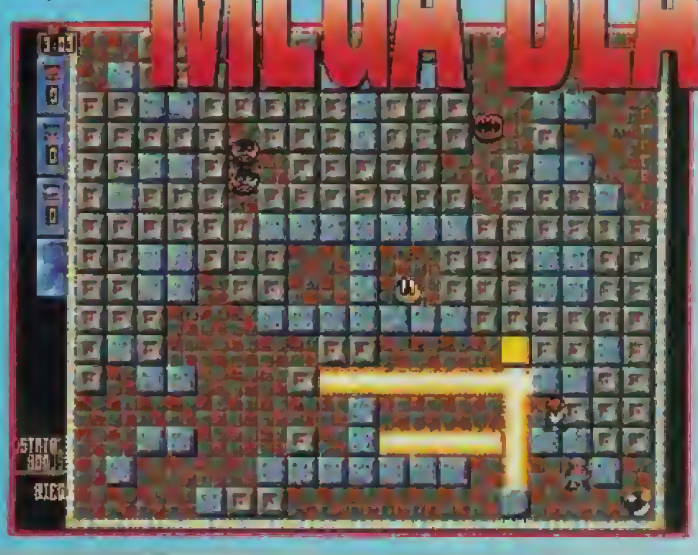
MarkSoft (Amiga) — 61 zł

Komentarz: bomba w dziedzinie strzelanin 3D

MEGA BLAST

Jest to bezsprzecznie najlepsza polska zręcznościówka, w jaką kiedykolwiek miałem przyjemność pograć. Stoją za tym nieprzeciętne cechy, dające supermiodność i urok zaczerpnięty wprost z DYNA BLASTER. Adaptacja pomysłu wykonana została w tak świetny sposób, że pomysłobiorca powinien zostać z ciążącej na nim winy rozgrzeszony.

Zasadą MEGA BLAST jest doprowadzenie wszystkich przeciwników znajdujących się na ekranie do stanu pyłu, za pośrednictwem podrzucanych im bomb. Zwycięzcą zostaje ten ostatni żywy, posiadający zdolność ruchu. W zabawie może uczestniczyć aż do sześciu osób w przypadku Amigi (trzeba samemu zmontować adaptor dla kolejnych dwóch palek, 4 osoby – joye, 2 – klawiatura) i do czterech w przypadku PC. Jak widać, multipersonalne sprzężenie z jedną maszyną jest oszołamiającym osiągnięciem, dostarczającym użytkownikom cudownej zabawy!!! Przyznaję, że z gromadą kumpli przez kilka dobrych dni nie odchodziliśmy od komputera. Główną atrakcją naszych potyczek było wielkie polowanie na jedną, góra dwie osoby. Po prostu w tym samym momencie wypuszczaliśmy serię bomb latających w kierunku ofiary, która siłą rzeczy nie miała gdzie uciec.



Do dyspozycji mamy jeden rodzaj bomb używanych na dwa sposoby – wybuch następuje w tym samym miejscu, gdzie zostawiliśmy bombę, lub tzw. lotnika przez cały ekran. Aby na ekranie panował względny porządek, wszystkie postacie poruszają się tylko w pionie i poziomie, włącznie z wybuchającymi bombami i nieprzyjaznymi stworkami. Dla usprawnienia masakry zbiera się dopałki wydłużające jęzor ognia wybuchającej bomby oraz kolejne bomby umożliwiające stawianie kilku, raz za razem. Uzbierawszy spory arsenał można się nieźle wyżyć i nacieszyć oko pożogą. Dopałki i znaki zapytania ukryte są w kwadracikowatych murkach, które dopiero po rozwaleniu się w drobny mak obnażają swe sekrety.

Jak na jednodyskowy produkt MEGA BLAST posiada rewelacyjną grafikę i muzykę. W przypadku PC grafika wyświetlana jest w wysokiej rozdzielczości, co wygląda bombastycznie. Gra posiada mnóstwo zmieniających się plansz, upstrzonych losowym rozkładem przeszkód i złowrogich stworków. Moim osobistym laworytem jest czacha wywalająca w kierunku gracza wielgachny, czerwony ozór. Wywoływane efekty świetlne genialnie uzupełnia przebogaty repertuar dźwięków. Najbardziej orgiastyczne są oczywiście wybuchy i odgłosy konających przeciwników. Nie mniej czadowa jest agresywna i dynamiczna muzyka, będąca wariacją ostrych gitarowych riffów z sentyzatorowym wyciem, odgrywaną w rock&rollowym tempie.

Zauważyłem jednak w grze wadę. Jest nią brak opcji umożliwiającej zabawę w pojedynkę o formie przechodzenia plansz podobnej do tej z DYNA BLASTER. Mimo wszystko MEGA BLAST jest rzeczywiście MEGA i należą się mu oklaski na stojąco.

Wicik

L.K.Avalon'95

PC DOS — 1 dyskietka

386DX/33 ■ 4 MB RAM

VGA ■ SB 16

AMIGA 500/1200 — 1 dyskietka

Autoryzowany dystrybutor

L.K.Avalon (PC CD) — 24 zł

L.K.Avalon (Amiga) — 20 zł

Komentarz: jedna dyskietka, a całe mnóstwo przedniej zabawy

Z wielką przyjemnością sięgnąłem po przygodówkę mającą już niemal rok na karku, ale wciąż będącą świeżym i atrakcyjnym towarem. Gra mimo zaledwie sześciu dyskietek, składa się z czterech bardzo długich poziomów, różniących się wyglądem. VALHALLA – BEFORE THE WAR to najdłuższa przygodówka, w jaką miałem kiedykolwiek okazję grać. Jej ukończenie zajmuje dobę ciągłego bębnienia. VALHALLA pozbawiona jest dialogów pisanych, postacie porozumiewają się głosem. Jakość sampli jest dość kiepska, ale mimo to daje się zrozumieć o czym gadają.

Zastosowano klasyczny rzut z lotu ptaka i idealne proporcje wielkości postaci w stosunku do wyświetlanej planszy. Dzięki temu i interfejsowi sterowania składającemu się z kilku ikon obsługiwanych joyem, gra się bardzo ciekawie. Nawet kwestię dużych przestrzeni i labiryntów, z których zbudowane są poziomy, rozwiązano przy pomocy obejmującej wszystko mapy. Jeśli będziesz grał bez opisu, to zaglądaj często do mapy.

Gra posiada dobrą grafikę, idealnie oddającą jej nastrój. Dodatkowo naszym poczynaniom towarzyszy mroczna, inna dla każdego poziomu muzyka. Poniżej znajdziecie kompletne rozwiązanie dwóch pierwszych poziomów, tworzone w bólach, z zapuchniętymi oczami i bolącymi palcami od klepania na klawiaturze.

THE SERVANTS HALL

Zaczynasz swą misję od kombinowania. Podejdź do wyróżniającego się fragmentu posadzki. Po zerwaniu go znajdziesz napój wiary. Zabierz skrawek papieru z napisem I'M INFINITY i tuż przed kładką wypij flaszeczkę, po czym bez uszczerbku skieruj się w lewą stronę. Znajdziesz tam formę do ciasta. Odblokuj przejście przez opuszczenie wystającej ze ściany dźwigni.

Po przejściu przez otwartą bramę idź w górę, potem w prawo, gdzie podnieś bryłę gliny. Udaj się ku górze aby dojść do wyroczni. Znajdziesz tam mąkę. Cofnij się i skręć w lewo, aż ujrzysz tor wyścigowy dla ślimaków. W prawym górnym rogu zauważysz charakterystyczny fragment posadzki. Po zerwaniu go wzbogacisz się o napój siły. Opuść pokój wyjściem w lewym górnym rogu i po dojściu do piaskowej maszyny podnieś wiszący na roślinie klucz. Skieruj się w lewo i otwórz bramę poprzez odblokowanie dźwigni i po wypiciu napoju siły podnieś głaz, za którym znajduje się czterolistna koniczyna. Leć z nią do wyroczni i połóż na ołtarzyku. Zielony coś pobełkocze i otworzy drzwi.

W pomieszczeniu w dwóch miejscach zerwij posadzkę i zainkasuj asa pik oraz kompas. Z szafki stojącej koło łóżka weź klucz. Następnie w pokoju śpiącego kuchty (obok miejsca, gdzie znalazłeś misę) zbliż się do kuchenki. Wzięte z szafki jajko wbij do misy i wymieszaj je z mąką. Obok stolarni (tam gdzie znalazłeś mały kluczyk) znajduje się krypta, w której pochowany jest stary szuler. Po umieszczeniu na jego krypcie asa pik dokona się metamorfoza karty w żywego ślimaka.

Niedaleko obok miejca gdzie znalazłeś koniczynę, po umieszczeniu kompasu na mapie dokona się kolejna metamorfoza, dla odmiany w medal Świętego Krzysztofa. W pomieszczeniu gdzie znalazłeś formę, na podłodze jest plama wazeliny. Umoczony w niej ślimak dozna niesamowitego poślizgu, który wykorzystaj na torze wyścigowym. Twój fachowiec pokona konkurentów i po odegraniu fanfar, stojące w narożnikach toru skrzynie otworzą się ujawniając zardzewiały klucz i pamiętnik szaleńca. Najlepszym miejscem dla tego pamiętnika okaże się krypta (tam gdzie znalazłeś jajko). Zmieni ona pamiętnik w czar (Confusion Spell). Po przejściu kilkunastu kroków w prawo dojdziesz do kładki. Powyżej usytuowane są drzwi. Otwórz je największym z posiadanych kluczy. Z marmurowego ołtarza weź ołtarz.

Gdy zagłębisz się w niecke utworzoną z marmurowych podestów, oczom twym ukaże się kula. Nie możesz stać się teraz jej właścicielem. Kolejnym punktem programu jest wykorzystanie zardzewiałego klucza i obrazka. W wyrzynarce umieść obrazek, a w szlifierce zardzewiały klucz. Po obróbce klucz będzie wyglądać jak nowy, a z obrazka otrzymasz element układanki. Połącz go z układanką – powinieneś otrzymać wizerunek starca. Z otwartych skrzyń zabierz ciężką kulę i klucz. Tam gdzie w podłodze była karta, stoi jeszcze walizka. Połóż na niej medalion Świętego Krzycha, który zamieni się we flakonik wypełniony Safe Travel Potion.

Skieruj swe kroki do kuchni, gdzie między duplikatorami leży książka. Na jednym z nich połóż Safe Travel Potion. Rozmnoży się ona do dwóch sztuk. Teraz będzie jeden z trudniejszych momentów gry. Weź obydwie butelczyny i otwórz drzwi przy pomocy oszlifowanego klucza. Otwórz nim drzwi i przed wejściem obciągnij jedną ze zdublowanych flaszeczek. Teraz wejdź do środka i udaj się do Goblina plinującego listu. Przeczytaj go i weź cukier leżący u stóp gadziny. Na dole pomieszczenia znajduje się jeszcze klucz i Potion of Lies. Szybko udaj się do wyjścia, aby mikstura od bezpiecznych podróży zdążyła cię ochronić przed niebezpiecznymi kleszczami.

Zamknięte niedawno wrota otwórz znalezionym przed chwilą kluczem. Na łożu śpiącego stolarza połóż Confusion Spell. Oszołomiony tym gość zapyta cię kim jesteś. Aby sztuczka się udała stań za nim i po wysuszeniu Potion of Lies powiedz (popatrz na kartkę) I'AM INFINITY. Działanie mikstury kłamstwa spowodowało, że z twych ust wydobyła się zupełnie inna odpowiedź I'AM THE KING. Zmylony tym jegomość obdaruje cię pudełeczkiem wypełnionym królewską biżuterią.

Wracając do zachłannego Goblina zahacz o kuchnię i do piekącego się ciasta dodaj cukier. Stanie się ono gotowym wypiekiem, przydatnym później. Goblin po otrzymaniu łapówki otworzy drzwi znajdujące się po jego prawicy. Spod posadzki, tej koło łóżka, wydłub pluszowego misia. Potem zaopatrz się w Księgę Zaklęć czarownika i przeczytaj ją. Dowiesz się co należy włożyć do kotła maga. Po przejściu kilku kroków w lewą stronę ujrzysz rurę odwadniającą. Na dole w końcu korytarza opuszczona dźwignia otworzy kolejne niezbadane rejony zamczyska. Idąc przez chwilkę w lewo dotrzesz do kredy bilardowej, którą podnieś.

Po otwarciu drzwi wyjdź bezpieczną drogą do szklanej kuli. Od razu zauważysz pewną lukę dzielącą spadzistą rynnę i ową kulę. Usprawnij rynnę przy pomocy drenu i z jej najwyższego krańca spuść na dół ciężką kulę. Ta po stoczeniu się rozbije szklaną kulę ukazując Potion of Faith. Otwórz drzwi znajdujące się pod mapą (tam gdzie przyłożyłeś kompas i otrzymałeś medalion Świątobliwego Krzycha). Teraz udaj się do pomieszczenia z torem wyścigowym i połóż do snu pluszowego misia. Zmieni się on w tabletki nasenne. W zamian za nie truposz spoczywający w swym wygodnym grobowcu (Paul the INSOMANIAC) obdaruje cię NIGHTMARE SPELL. Koleś będzie wreszcie mógł iść spać, a ty postraszysz innych.

Czar przyda się do obudzenia wiecznie śpiącego królewskiego kucharza. Połóż czar na łóżku, a przyśni mu się jakiś koszmar. Z kuchenki stojącej obok weź gotowe ciasto i daj mu je do polukrowania. Z pięknie wyglądającym ciastem musisz iść do takiej służącej, która odpłaci się szafirem. Zważony szafir okaże się wart jedynie znaku zodiaku (wagę), za który wyrocznia obdaruje cię wizą. Pod mapą stoi w korytarzu taka sama waga. Postaw swoją po przeciwnej stronie, a blokujące przejście drzwi same się otworzą. Na końcu korytarza pociągnij za dźwignię. Otworzą się kolejne wrota. W tym momencie rozpoczyna się drugi, trudniejszy fragment pierwszego poziomu.

Dla bezpieczeństwa zapisz stan gry. Przed przejściem przez kleszcze twoja strzałka wskazująca energię wzrośnie do maksimum. Musisz zdążyć z operacją „Magiczna różdżka" przed opadnięciem jej do minimum. Za najdalej piątym podejściem powinno się udać. W drogę:

VALHALLA
BEFORE THE WAR

dół, pierwszy zakręt w prawo, pierwszy w prawo, lewo, dół, prawo, dół, prawo, dół, prawo, drugi w lewo, prawo, dół, prawo, góra i cały czas prosto aż do skrzyni. Otwórz ją malutkim kluczykiem, weź czarodziejską różdżkę i wejdź w drzwi po lewej stronie. Teraz cały czas idź prosto aż do wyjścia z labiryntu.

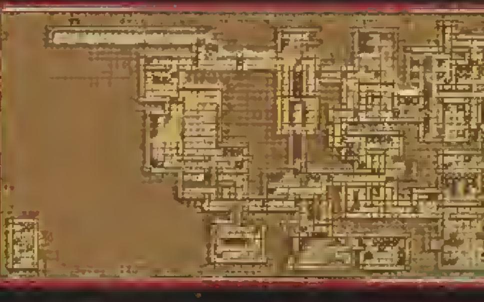
Nadszedł czas aby poważniej zająć się kotłem czarodzieja. Wrzuć do niego różdżkę, a kredę zamień w kij bilardowy (na grobowcu bilardzisty), który wykorzystasz do zdobycia kuli w pomieszczeniu niedaleko kładki nad bulgocącą lawą. Za kulą znajduje się dziura zachęcającą do wetknięcia w nią kija. Po tej przyjemności kula znajdzie się na zewnątrz i okaże się dorodną perłą, której przeznaczeniem jest kocioł. Przez kuchenne drzwi w lewym dolnym rogu biegnie droga do garncarza. W maszynie uformuj z wilgotnej gliny półmisek i wypal go w w piecu. Z pewnością spotkałeś go nie raz na swej drodze. Z michą udaj się do kuchni po jadło. Napełnij ją w stojącej obok kuchenki maszynie i nakarm garncarza. Koleś z radości obdaruje cię talarem, dla którego najlepszą przechowalnią jest skarbonka. Pilnująca skarbonki służąca będzie się tylko przyglądać, jak w czeluściach twych kieszeni ginie wiatrak i miecz. Miecz z przyjemnością pochłonie grobowiec szermierza w zamian za trochę biżuterii. Biżuterię dla odmiany nade wszystko cenią sobie złotnicy. Szczodrość obywatela zaświatów równała się w tym przypadku zaledwie notce dla uwięzionych. Pozbądź się jej w czarodziejskim kotle. Powyżej kotła leży sobie beztrosko kartka, której nie sposób dosięgnąć. Postaw wiatrak po lewej stronie ołtarza – podmuch zwieje upragnioną karteczkę. Wrzuć ją do kotła i weź czar wygnania. Idź na ostateczną rozprawę z magiem. Przed przejściem przez kładkę (ponad lawą) wypij napój (Potion of Faith). Połóż u stóp Magika czar wygnania. Pacjent wreszcie znik-nie, jakby zapadł się pod ziemię, a ty spokojnie przejdziesz do drugiego poziomu.

THE DUNGEONS

Znajdujesz się w lochach zamczyska. Przed sobą masz kufel. Po wzięciu go i zerwaniu fragmentu posadzki staniesz się właścicielem klucza. Kilka kroków w dół i kolejny kufel trafi do twojej kolekcji. Siedząca nie opodal czwórka żołnierzy poinformuje cię, że jest bardzo spragniona, więc zgarnij ze stołu trzeci. Obok ponownie zerwij posadzkę w celu pozyskania klucza. Udaj się do wyjścia i idź na wprost. Po opuszczeniu dźwigni wejdź do pomieszczenia, gdzie spod posadzki wydobądź kolejny klucz. Weź go wraz ze stojącym obok czwartym kuflem. Napełnij wszystkie w dystrybutorze, otwórz przy okazji drugie wrota i postaw przed żołnierzami nalewkę.

Po wychłeptaniu płynu poproszą cię jeszcze o jadło. Zostaw kufle obok dystrubutora. Po prawej stronie od wejścia jest korytarz, a w nim dwa udka kurczaka i patyk. Tam, gdzie zaczynałeś, po lewej stronie jest przejście przez groźnie wyglądającą zieloną ciecz. Sprawdź czy cię tam nie było i otwórz wrota kluczem z czachą oraz weź kość. Poniżej jest drugie przejście przez zieloną ciecz. Gdy je przekroczysz, znajdziesz się sam na sam z żołnierzem. Nie on jest tu najważniejszy, tylko miejsce w ścianie idealnie pasujące do twojego kija. Wetknij go w proszącą się o to dziurkę i pociągnij za tak powstałą dźwignię w celu otwarcia drzwi.

Za nimi są aż cztery miejsca do zerwania posadzki. Zdobędziesz trzy drogocenne kamienie i jedno udko kurczaka. Stań na teleporcie. Przeniesie cię on za murek, zaledwie kilka kroków dalej. Przejdź kilkanaście kroków, aż dojdziesz do śpiącej wiecznym snem pary kościotrupów. Na łożu Ferego Linka połóż kość, która zniknie. W drodze powrotnej zerwij jeszcze posadzkę i weź czwarte udko kurczaka. Obok jest piąte, ale nie będzie potrzebne.



Nakarmieni wojacy to dobrzy wojacy, czego najlepszym dowodem będzie sprezentowany ci kluczyk. Zaserwuj chłopakom jeszcze kolejeczkę jabłkowej nalewki. Kluczykiem otwórz stojącą obok dystrybutora skrzynię i weź z niej karteczkę, na której jest dziwny napis. Wróć do pomieszczenia, gdzie śpią dwa kościotrupy i otwórz skrzynię drugim z malutkich kluczyków. Znajdziesz w niej buteleczkę z miksturą do tłumaczenia najbardziej zawiłych formułek.

Idź do kolesia, który przy zabawie z patyczkiem pytał cię o hasło i gdy staniesz z nim twarzą w twarz, wypij miksturę. Potem popatrz na znalezioną niedawno karteczkę. Odpowiesz mu w ten sposób na hasło. Pacjent zniknie pozostawiając dwie otwarte skrzynie. Weź napój bezpieczeństwa i krucyfiks. Krucyfiks połóż na grobowcu drugiego z kościotrupów. Nie martw się, bo musiał zniknąć. Wróć znowu do miejsca gdzie zaczynałeś grę. Są tam dwa ołtarze. Na jednym z nich leży książka. Po lewej stronie jest mała zielona plamka, nie łącząca się z jęzorem zielonej cieczy. Wypij napój bezpieczeństwa i podnieś tę plamkę. Okaże się, że jest to trucizna, której przeznaczeniem jest dystrybutor wina.

Podrasowaną nalewkę zanieś czterem żołnierzom. Chłopaki po opróżnieniu kufelków zasną na wieki i pozostawią otwarte drzwi. Wewnątrz będą dwa teleporty. Ciebie interesuje ten po lewej. Po teleportacji połóż na ołtarzu szafir. Weź łańcuch i dokonaj z pozostałymi dwoma szafirami tego samego, aż dokopiesz się do testamentu. Podnieś go. Udaj się teraz do truposzy i na łożu Fermura Linka połóż łańcuch, potem weź figurkę szachową. Teraz na prawy teleport. Podnieś tabliczkę z napisem NO. Z sali tortur weź jeszcze buty i zegarek. Poniżej jest następne pomieszczenie, a w nim niezbędne ciasteczko i kawałek zniszczonego papierzyska. Obciągnij flaszeczkę z krzyżykiem, bo prawdopodobnie twa energia zeszła prawie do zera i skieruj swe kroki do sympatycznych truposzczaków. Ofiaruj Angry Hours zegarek. Ten zaświeci ślepiami i zrewanżuje się drugą figurką szachową. Z powrotem na prawy teleport. Pod salą tortur znajduje się szachownica. W lewym górnym rogu postaw pierwszą z zebranych figurek, a na czwartym polu drugą z figurek. Będzie szach-mat i król zniknie.

Zgarnij cygaro i czwarty szafir. Szafir zanieś tam gdzie poprzednie i weź kolejny karteluszek. W sali tortur podejdź do pierwszego z więźniów i szepnij mu na ucho „WHAT'S THE COMBINATION" (jedna z obszarpanych kartek). Torturowany będzie strugał głupa, więc powiedz strażnikowi „LET HIM HAVE IT". Ten rozciągnie tak tułów leżącego, że z majtek wypadnie mu klucz. Przywłaszcz go sobie i zostaw w pobliżu użyte przed chwilą oba karteluszki. Skorzystaj ze stojącego w sali z szachownicą teleportu.

Vulcan'95

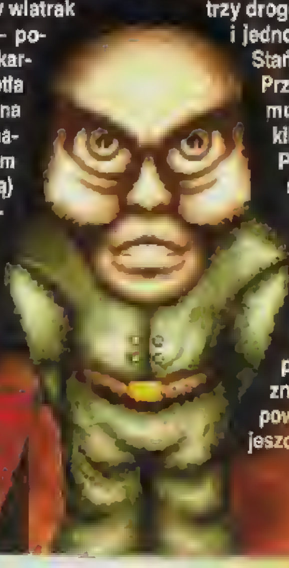
AMIGA 500/1200 [illegible]

[illegible] dystrybutor

[illegible] (Amiga) **47 zł**

[illegible]

85



Znajdziesz się w pomieszczeniu, z którego weź plaster miodu i kartkę VALHALLA CHRONICLE. Udaj się do pomieszczenia, gdzie czarowałeś z szafirami i przed przejściem w dół przez zieloną maź upewnij się, że masz wystarczająco dużo energii.

Otwórz drzwi zdobytym przed chwilą kluczem i podążaj cały czas na dół. Zauważysz tam charakterystyczny fragment posadzki i kartkę z napisem JOKE. Weź kartkę i butelkę z energią. Koło stołu z grającym widelcem jest teleport. Wykorzystaj go, otwórz drzwi, a znajdziesz się w pomieszczeniu z ulem. Udaj się do sali tortur, w której będzie czekał na ciebie sam król. Po dwóch słowach król spyta cię „DID YOU KILL HIM?". Odpowiedz „nie" (tabliczka z NO). Frajer ci nie uwierzy i poprosi o dowód. Weź z łóżka patyk i przez salę z ulem wróć tam, gdzie leżała kartka z napisem JOKE. Wetknij w dziurę w ścianie kijek i pociągnij za dźwignię. Na wprost ukaże się średniowieczna kserokopiarka. Wsadź w nią VALHALLA CHRONICLE i leżącą obok czystą kartkę z datą. Tak spreparowaną wiadomość zanieś królowi. Z wrażenia gościu zniknie zostawiając po sobie tylko koronę. Weź ją i nasadź na mieniącą się zielono podstawkę (tam gdzie stała ksero).

Na stopy leżącego szkieletora (Robin Sole) włóż buty, weź leżący obok szafir i pomarańczę. Opuść dźwignię w lewym dolnym rogu i z pełnym zasobem energii śmignij po oko. Wróć w okolice izby tortur i na podeście z napisem COMBINATION połóż od lewej: oko, testament i plaster miodu. Dopiero teraz idź do izby tortur, podnosząc przy okazji zostawione karteluszki potrzebne do rozmowy ze strażnikiem. Zapytaj drugiego więźnia „WHAT'S THE COMBINATION", powiedz strażnikowi „LET HIM HAVE IT". Biedaczysko znowu ucierpi, więc zapytaj jeszcze raz „WHAT'S THE COMBINATION". Umęczony odkrzyknie „I WILL BETRAY!!!". Spokojnie udaj się do otwartych drzwi przy podeście z napisem COMBINATION i teleportuj się. Podnieś klucz, otwórz drzwi i wróć tym samym teleportem. U góry są drzwi, które otwórz znalezionym właśnie kluczem.

Idź cały czas prosto, aż dotrzesz do wyróżniającego się fragmentu posadzki. Wydobądź spod niego nutę. Na śpiącym na lewo kościeju połóż cygaro. Przy ostatnio otwartych drzwiach jest droga na lewo. Otwórz znajdujące się na końcu drzwi. Powinieneś dotrzeć do pokoju z grającym widelcem. Zamień nutę na krzyżyk. Na kościeju połóż krzyżyk i weź kijek. Wetknij go w dziurę w ścianie i po podniesieniu notatki stań na teleporcie. Znajdziesz się w potrzasku, ale przecież zaopatrzyłeś się w notatkę. Przeczytaj ją (CRUMBLIWALLY). Na lewo będzie stać maszyna do owoców. Połóż na jednym z trzech bębnów pomarańczę i udaj się na lewo do dźwigni w ścianie. Otwórz drzwi prowadzące do średniowiecznej kserokopiarki i cofnij się do przejścia skierowanego w dół ekranu. Zauważysz przed sobą pięć podestów z jedną gwiazdką. Za nimi jest teleport. Skorzystaj z niego.

Ze znalezionym wzmacniaczem udaj się do pokoju z maszyną do owoców. W lewym górnym rogu, na lewo od skupiska teleportów leży należna tobie flaszeczka COMEDIAN POTION. Potem idź cały czas w lewo, aż dojdziesz do kościotrupa, znanego jako Coloured Fish. Zakoś mu ze stolika film i biegiem do aparatu. Pstryknij sobie fotkę i wklej ją do albumu rodzinnego (leży obok skupiska teleportów). Weź królewską podobiznę. Żołnierzowi pilnującemu dwa kufry (w sali z kościotrupem Robina Sole) odpowiedz na pytanie „WHY DID THE CHICKEN CROSS THE ROAD" osuszeniem flaszeczki z COMEDIAN POTION i przeczytaniem JOKE. Tak rozbawisz gościa, że będziesz mógł ograbić dwa otwarte kufry z termometru i zapisanej kartki.

Z powrotem udaj się do skupiska teleportów i korzystając z instrukcji zapisanej na karteczce z kufra przejdź labirynt: G, L, P, D, L, D, L, G. Otwórz drzwi. Z pewnością zauważyłeś zielonego ciastkowego potworka. Tarasuje przejście, więc trzeba będzie go unieszkodliwić. Musisz teraz trochę pobłądzić i cofnąć się w celu zatrucia ciasteczka. Gdy tego dokonasz wróć do maszkary i połóż ciastko. Droga wolna. Weź pierścienie i drugi szafir leżący za teleportem. Idź do Hermana i powiedz mu „LET HIM HAVE IT". On zapyta „WHO HAVE IT?". Wtedy popatrz na zdjęcie króla, a Herman wręczy ci kluczyk i poprosi o proroctwo.

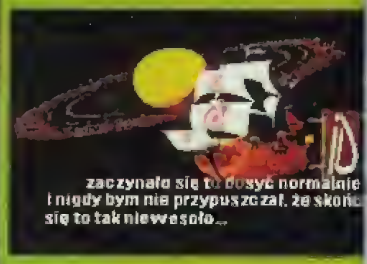
Wróć do przejścia gdzie zatruleś zielonego potworka. Teleportuj się. Połóż obydwa szafiry na podstawki, a znikną wszystkie bariery. Podnieś z ziemi gruszkę oraz banana i umieść je w maszynie do owoców. Wróć po rozsypaną kupkę ziemi i skieruj się w lewo, gdzie na końcu korytarza opuść dźwignię. Weź leżącą na stole strzałę, idź w lewo i otwórz drzwi. U pana Robina Sole dokonaj metamorfozy strzały w LUCK POTION. Wypij tę miksturę przed odpaleniem maszyny do owoców, która okaże się jednorękim bandytą, a nie jakąś wyciskarką soków. Teraz możesz śmiało iść do pomieszczenia, gdzie znalazłeś owoce i skorzystać z teleportu w lewym dolnym rogu pomieszczenia. Tę samą operację przeprowadź na drugim i otwórz obydwoje drzwi.

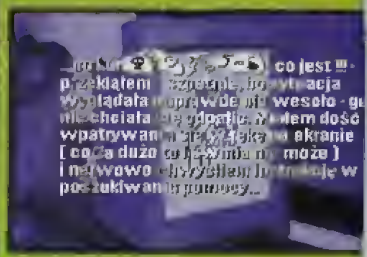
Odszukaj komnatę, w której spoczywa Hamlet Sharp. Otwórz skrzynię stojącą między kuflami i skonfiskuj jej zawartość. Potem zabierz trzy jabłka powstałe w maszynie i zanieś je do sokowirówki (pokój z dwoma teleportami). Z najprawdziwszym jabolem udaj się do cierpiącego żałobnika i dla osłody zaserwuj mu butelczynę. Koleś tak beknie, że aby go pokonać musisz wykonać pewną sztuczkę. Najpierw napełnij kufelek piwkiem (tam gdzie ostatnio otwierałeś skrzynię), następnie postaw obok jego głowy wzmacniacz, stań na nim, wypij jasne z pianką i beknij mu prosto w ucho wzmocnionym basem. W nagrodę otrzymasz pułapkę na muchy.

Tak zaopatrzony pójdź do GENESIS MACHINE (przez teleport w pomieszczeniu z podestami) i włóż do niej w określonym porządku następujące przedmioty: termometr – otrzymasz w zamian planetę Merkury, pułapkę na muchy za Wenus, pierścienie za Saturn, ziemię za Ziemię. Z planetami wróć do planetarium i połóż w kolejności od lewej strony: Saturn, Wenus, Ziemia, Merkury. Na słońcu, które właśnie zaświeciło swym blaskiem IKARUS BOOK! Zamieni się ona w HERMAN'S PROPHECY, której właściciel (HERMAN) uhonoruje cię kluczykiem. Otwórz nim drzwi umiejscowione ponad jednorękim bandytą i zgarnij wygraną wcześniej kasę. Nią z kolei nie pogardzi mówiący wciąż „IT'LL COST YOU" wojak. Ponad jego czaszką otworzą się drzwiczki kończące drugi lewel. UUFFFFF... wreszcie się udało.

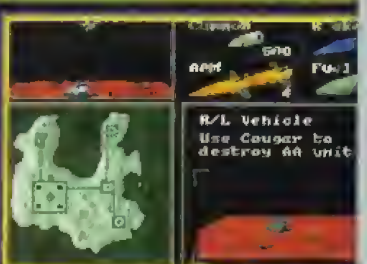
Do zobaczenia za miesiąc z rozwiązaniem ostatnich dwóch poziomów.

Witzik





Masz diabelnego pecha. Nie dość, że stałeś się szczęśliwym posiadaczem LAZARUSA, to dziwnym trafem dostałeś się do wnętrza Amigi 1200, z której siłą rzeczy musisz się wydostać. Tak na dobrą sprawę to chciałbyś zwiedzić architekturę i zakamarki ukochanego komputera ale czy twa podróż ma mieć taki charakter?



Pierwsza część ZEEWOLF była objawieniem. Została życzliwie przyjęta przez graczy, więc naturalną koleją rzeczy było bardzo szybkie wydanie drugiej. Fenomen tej gry polega na genialnym zrealizowaniu trójwymiarowej strzelaniny, do której dopisano interesującą warstwę fabularną.

Twoim zadaniem jest wykonywanie misji, ściśle sprecyzowanych na odprawach. Celem misji może być zniszczenie konkretnego celu, zabezpieczenie własnej jednostki, budynku, eskortowanie strategicznych konwojów itp. Stowem są one zróżnicowane. Terenem działania jest archipelag wysp i oblewające je wody.

Sterujesz śmigłowcem, który jest posłuszny twoim ruchom jak dobrze wytre-

Binary Asylum '95

AMIGA 500/1200 — 1 dyskietka
CD32
Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: moj
MarkSalt (PC CD)
Konkurs: więcej [illegible]

LAZARUS

TimSoft'95

AMIGA 500/1200 3 dyskietki, 3 MB HD

Autoryzowany dystrybutor

TimSoft (Amiga) **29,90 zł**

Za: grafika, młodość, niespodzianki

Przeciw: czychające niespodzianki

Jedno jest pewne. Ten niesamowity pomysł stał się treścią interesującej platformówki wydanej przez koszaliński TIMSOFT. Nie jest to jednak klasyczna platformówka, której treścią jest eksploracja otaczającego cię świata połączona z eksterminacją wrogich elementów. Bo oprócz klasycznych cech skoczko-strzelców, gra zawiera sporo motywów logicznych i po części przygodowych. I tak, na swej drodze spotykasz od czasu do czasu skorych do ucięcia pogawędki osobników, od których uzyskać możesz za odpowiednią opłatą konkretne informacje lub potrzebne przyrządy. Oprócz tego w minisklepiku znajdującym się na każdym poziomie zaopatrujesz się wedle uznania w niezbędne dla powodzenia misji środki, zużywane w miarę rozwoju akcji. Jedynym ograniczeniem są zbierane po drodze złote monety, których ilość jest oczywiście ograniczona.

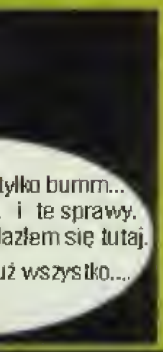
Nie o gromadzenie mamony tu jednak chodzi, tylko o przejście do kolejnego poziomu. A to bywa o wiele trudniejsze ze względu na namolne stwory i trudność w przeskakiwaniu z platformy na platformę, z których zbudowany jest labirynt. Zdarza się, że twój rozpaczliwy skok stanie się nieszczęśliwą wpadką w jamę bez wyjścia. Jedynym na to lekarstwem jest wpisanie cheatu lub utrata bezcenego życia. Niestety parę razy zmuszony byłem do zaczynania zabawy od początku, co niespecjalnie mi się uśmiechało.

Oprócz zwykłych chromych i bezdomnych handlarzy śliniących się na widok forsy, spotkasz biedne, uwięzione przez jakąś paskudę jednostki. Wyciągnięta w ich kierunku pomocna dłoń owocuje na ogół niewspółmiernymi korzyściami, większymi od tych uzyskanych za pieniądze.

W sumie, jak na platformówkę jest to ciekawa koncepcja, której zamiar zrealizowany został w zupełności. Jeśli chodzi o grafikę, to zauważam pewien pozytywny trend zaznaczony przeze mnie w recenzji FOREST DUMB. Wydawcy wymuszają na autorach wysoki poziom, co daje się tu zauważyć w każdym momencie. Postać jest ładnie animowana, jednak trochę mała i niewyraźnie narysowana. Rekompensują to wydawane przez nią jęki, okrzyki rozpaczy i zgrzyt miotającej pociskami giwery. Tła oraz detale wypełniające labirynt są też w porządku i świetnie współgrają z wszechobecnymi wybuchami, ściekającymi z sufitu kwasami, pojawiającymi się niespodziewanie pułapkami i teleportami. Na uwagę zasługuje wprowadzające w klimat jednodyskowe intro, trochę jak na mój gust za krótkie.

LAZARUS, wobec obecnej na rynku polskim konkurencji jest bardzo dobrą pozycją. Trochę gorzej jest w porównaniu z zachodnimi odpowiednikami. Myślę jednak, że powinniście z tego dzielka być zadowoleni. Mnie się ono podoba.

Witek



ZEEWOLF 2

sowane zwierzę. Możesz nim wykonać każdą ewolucję i ustrzelić co masz ochotę. Arsenał podstawowy to szybkostrzelne działko, rakiety i rakiety samonaprowadzające. Te ostatnie najlepiej nadają się do ataków, ale jest ich niewiele. Wystrzelone pociski pozostawiają w powietrzu cudowne smugi, powodują widowiskowe wybuchy i rewelacyjnie rozbryzgują wodę. Wszystko w akompaniamencie sampli wydawanych przez broń i detonacje.

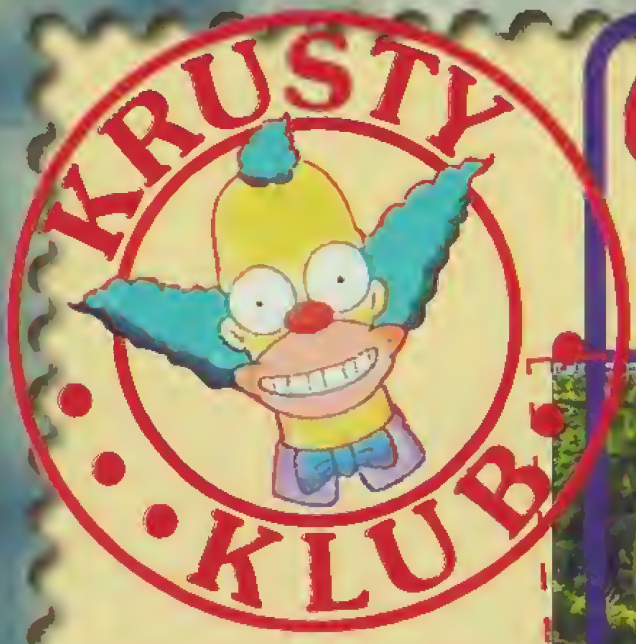
Jednostki wroga są liczne i urozmaicone. Składają się z pojazdów pływających – ciężkich i wielkich pancerników, ścigaczy, niszczycieli; pojazdów naziemnych – uzbrojonych samochodów, czołgów wraz ze stacjonarnymi wyrzutniami przeciwlotniczymi i obiektów latających – najbardziej widowiskowymi śmigłowcami i myśliwcami. Za to wszystko należą się oklaski na stojąco, ponieważ od czasu DESERT STRIKE, zresztą bardzo podobnego w sensie misji i obsługi pilotażowej, nie mieliśmy tak świetnej strzelaniny. W celu lepszej orientacji zafundowano mapę, obejmującą spory wycinek terenu wykonywania misji. Nanoszą się na nią ruchy wroga, który bardzo wyraźnie odróżnia się od sprzymierzeńców. Nie ma najmniejszych szans aby doszło do nieporozumienia i zniszczenia kogoś ze swojej kompanii.

Zużytą amunicję, naboje i pancerz uzupełnia się na lotniskowcach lub w przeznaczonych do tego miejscach na lądzie. Zajmuje się tym specjalny wysięgnik. Do ewentualnego podreperowania pancerza potrzebni nam są ocaleni zakładnicy. Czasem ukończenie misji uzależnione jest właśnie od uratowania takiego kolegi.

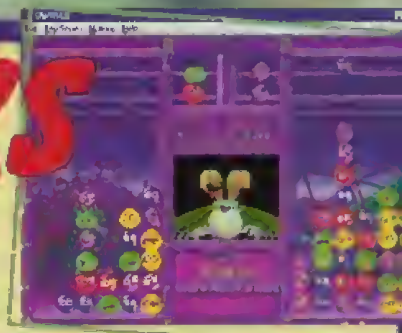
W porównaniu do pierwszej części poprawiono ekran główny, szczególnie wskaźniki zużycia paliwa i uzbrojenia. Powiększono planszę informującą o ilości pieniędzy, amunicji i ocalonych zakładników. Zauważyłem nieznaczną poprawę w ilości detali samych budynków i zwiększonej liczbie pojazdów. Również wektory trochę lepiej się przesłaniają. Jednak zasadniczą różnicę widać dopiero w samych misjach, które są złożone, czasem nieźle zakombinowane i przede wszystkim zupełnie nowe. Aż 32 poziomy upchnięte na zaledwie jednej dyskietce (!) zapewniają sporo zabawy, szczególnie jeśli istnieje możliwość przesiadania się w jednej misji pomiędzy kilkoma pojazdami.

ZEEWOLF 2 jest gratką dla miłośnika strzelanin. Koniecznie powinien on się znaleźć na półce wśród najlepszych strzelanek. Jedynie posiadacze A500 będą narzekać na szybkość działania programu.

Witzik



QWIRKS



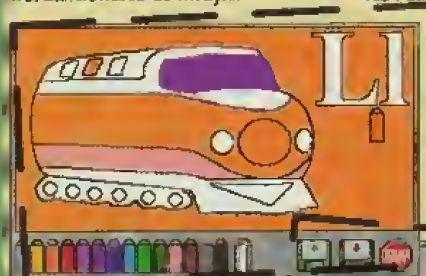
Jeśli do roboty bierze się pomysłodawca TETRIS'a to efekt końcowy może być tylko jeden. W naszym przypadku QWIRKS okazuje się być bardzo ciekawą adaptacją koncepcji spadających klocuszków, wzbogacaną o bardzo ładną oprawę

graficzną i przyjemny dźwięk. Stare, kanciaste elementy zastąpiono okrąglutkimi, kolorowymi żyjącymi kropelkami, zaś zasady nieznacznie zmieniono i rozbudowano. Zamiast minumum trzech jednorodnych elementów trzeba ustawić koło siebie co najmniej cztery. Poza tym pojawiły się możliwości przeszkadzania konkurentowi. Dodatkowo wprowadzono opcjonalną rozgrywkę z drugą osobą, konieczny pojedynek z komputerem lub ustawianie spadających klocków na zasadzie zbliżonej do puzzle. Spadające z góry żelki mają szansę zagościć na wielu twardych dyskach ze względu na wysoką miodność. Pracują tylko w środowisku Okienek.

Witold Smok

BRZDĄC

Jak sama nazwa wskazuje, przeznaczony jest dla elitarnych grup naszej społeczności, tłumnie zasilających wszelkie przedszkola. Dzięki temu programikowi dzieci mogą poprzez rozrywkę rozwijać drzemiący w nich potencjał intelektualny, spostrzegawczość, pamięć, estetykę, a nawet zamiłowanie do muzyki.



Tyle wspaniałości znajduje się na zaledwie jednej dyskietce, zawierającej cztery programy. Są nimi: puzzle, kolorowanka, wycinanka, muzyczka. Co one sobą reprezentują – wiadomo, dodam tylko, że są przystępnie skonstruowane, obsługiwane myszką. Całość została zrobiona kolorowo, przyjaźnie i zachęcająco. Program jest dość monotonny, ale za to zmusza pociechy do pracy szarych komórek. A jak powiedziała mi zaprzyjaźniona pani psycholog – o to w tym wszystkim chodzi. Mimo wszystko brakowało mi pokojowej i radosnej muzyczki.

Alojzy Łysko

CYRIL

Pewnego smutnego dnia Cyryl, koleś jak ty i ja, wpatrywał się długo w niebo, w nadziei ujrzenia czegoś, co odmieni życie jego i pozwoli zostawić kłopoty na ziemi. Wtem inwazja kosmitów nastąpiła, obca rakieta Cyryla dom rozp..., sam Cyryl zaś zdenerwowany postanowił dłużej nie podpierać ściany.

Przystąpił do działania. Wyjął z szafy giwerę i skateboarda na poduszce magnetycznej i poprzysiągł zemstę ohydnym istotom. Stał się CYBERPUNKIEM CYRYLEM!

W tej standardowej platformówce, przypominającej bardzo grę JAZZ JACK RABBIT, do spenetrowania jest mnóstwo poziomów, na których znajduje się wielu nieprzyjaciół, mnóstwo śmieci do pozbierania itp. itd. CYRYL wybija się bardzo płynną animacją, soundtrackiem i całkiem niegłupimi poziomami. Do SONIC'a jednak mu daleko.

Smokin' Joe Frazier

COLLEGE SLAM

Popularność koszykówki w Stanach Zjednoczonych jest olbrzymia, ale o tym pewnie wiecie sami. Jednak poza zawodową ligą NBA istnieje także liga szkół średnich (zwanych także COLLEGE), znana i ceniona. Właśnie z tej ligi co roku do NBA trafiają nowi gracze (DRAFT), wybierani są tylko najlepsi. Na nowych, grających w NBA przez pierwszy rok zawodników mówi się ROOKIE. W COLLEGE SLAM, koszykówce będącej kontynuacją NBA JAM gra toczy się właśnie w lidze szkół średnich. Wszyscy, którzy zdążyli już nagrać się w NBA JAM nie znajdą w COLLEGE SLAM nic nowego, poza innymi drużynami i nieznacznymi, kosmetycznymi poprawkami. Ci zaś którzy nie widzieli jeszcze NBA JAM szczerze polecam obie. Gra jednocześnie 4 zawodników (po 2 z drużyny), a to co wyczyniają na parkiecie przechodzi ludzkie pojęcie. W życiu nie widziałem lepszych paczek!!! SUPER, szkoda tylko, że tak mało różni się od NBA JAM.

Kszysztov Zomb

FOURTH GENERATION

„Czwarta generacja" to najklasyczniejsza z klasycznych strzelaninek horyzontalnych. Jej domeną jest ciemna kolorystyka i ładna oprawa graficzna. Poza tym charakteryzuje się dużymi stateczkami i ładną animacją. Jak to w tego typu gierkach bywa siłę ognia da się rozbudować do gigantycznych rozmiarów. Niestety jakość wybuchów jest dosyć średnia. Szkoda, bo jest to istotny element ogłupiający gracza, wpływający na miodność zabawy. Na uwagę zasługują renderowane obiekty, które wypełniają tło i wrogie obiekty latające. Gra zalicza się do masówek utrzymanych na wysokim poziomie. Posiada dobry dźwięk i daje przyjemne doznania wizualne. Daleko jej jednak do asów, przy których z furią klepiemy w klawiaturę i nieświadomie zraszamy sobie spodnie ściekającą z ust śliną. Notoryczny lot w prawo po pewnym czasie musi się znudzić.

Franek Kimono

WINGSTAR

To bomba w dziedzinie wertykalnych strzelaninek! Twoim zadaniem jest zniszczyć wszystko co się rusza. Do wyboru masz jeden spośród dwóch stateczków, szybszy z działkiem słabszej mocy lub wolniejszy z silniejszym. Cały czas przesz do przodu niczym baran-taran, pozostawiając po sobie dużo smrodu i kanonadę wybuchów. Oczywiście usprawniasz swój arsenał o coraz wymyślniejsze bronie. Pod tobą przewijają się urocze krajobrazy z superowym złudzeniem zawieszenia na olbrzymiej wysokości. Nie masz nawet czasu na otarcie czoła z kropel potu. Jak mawiał mój trener, WALKA JEST!!! Szansę mają nawet leszcze, ponieważ można wybierać poziom trudności. Najlepsza jatka odbywa się oczywiście na najtrudniejszym, jednak aby zostać asem trzeba dużo ćwiczyć! Głowa do góry, rozgrzej paluchy i grzej ile wlezie a gwarantuję olbrzymią radochę. Gierka posiada ładną grafikę i sample. Wciąga nawet największych przeciwników strzelaninek!!! Zrozumieliśmy się świetnie! To dobrze!!!

Szybki Lopez

WIRA VIRA

Rosjanie mieli zawsze talent do robienia gier logicznych. Na potwierdzenie mamy grę WIRA, która ma proste zasady, nieskomplikowaną grafikę i dźwięk, zaś dużą miodność. Twym zadaniem jest załadowanie statku stojącego w porcie tak, aby mógł bezpiecznie wypłynąć w rejs. Uwzględnić musisz masę załadowywanego towaru, który nieumiejętnie rozmieszczony powoduje przechylanie kadłuba. Ważna jest więc znajomość praw fizyki. Nie martwcie się, bo nie taki diabeł straszny. Gra jest wciągająca, posiada trzy poziomy trudności i ograniczenie upływającego czasu.

Józek Wytrych

ARMAGEDDON

Na rynku aż roi się od wszelkiego rodzaju symulatorów kosmicznych, począwszy od X-WING i TIE FIGHTER, aż do serii WING COMMANDER.

ARMAGEDDON debiutującej firmy MARINAE SOFTWARE jest małą gierką utrzymaną w podobnej, przyjemnej konwencji. Każdy kto lubi wymiatanie w kosmosie wszystkiego co się tylko rusza, będzie usatysfakcjonowany. Gra jest podzielona na misje, posiada przyjemną trójwymiarową grafikę (oraz nowe, ciekawe efekty takie jak np. MOTION BLUR) i dobry, pasujący do klimatu dźwięk. W przerwach między misjami można podziwiając trójwymiarową mapę galaktyki dozbrajać własny statek i planować strategię kolejnych ataków. Nie spodziewajcie się fajerwerków na miarę WING COMMANDER 4, ale pograć przez kilka dni można bez obaw.

Ol' Dirty Bastard

Yo! Dzisiaj w KORNERZE spore wydarzenie. Narzekacie, że piszemy o grach trójwymiarowych, że w kółko TEKKEN i VIRTUA FIGHTER, a na PeCety tak naprawdę jest tylko kwaśny FX FIGHTER. MORTAL KOMBAT i SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO ciągle rządzą – piszecie. Dlatego dzisiaj, oprócz dokończenia historii postaci oraz rozwiązania konkursu SHENG LONG, czeka was debata, do której zaprosiłem drugiego redakcyjnego kombatanta.

MORTAL KOMBAT 3 vs. SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

John Zabiyaka: Tak Gulash, trzeci wymiar to przyszłość. Pentium i tak nie uciągnie takiej grafiki jak Playstation, a wydać tysiąc dolarów na kartę dopalającą to trochę dużo. Dlatego ja tłukę w tzw. „dwuwymiarowe", które wcale nie są gorsze.

Gulash: No tak, Jasiu, ale wiesz, że na konsolach to przeszłość. W każdym razie rzeczywiście tandem MK3–SSF2T to mieszanka wybuchowa.

John Zabiyaka: Nawet po wydaniu MK3 dla mnie wciąż SSF2T pozostaje najlepszym mordobiciem. Dlaczego? SSF2T był pierwszy, zaś MK3 trochę mnie rozczarowało – ciągle to samo i cały czas w taki sam sposób, bez widocznych różnic w porównaniu z MK2. Drobnych, kosmetycznych poprawek nie liczę.

Gulash: Nie tobie oceniać MK3. To, że nie widzisz usprawnień i różnic to nie znaczy, że ich nie ma. Niektórym recenzentom, nie tylko tobie, trochę poprzestawiało się w głowie. Ile czasu wy wszyscy bluźniercy spędziliście przy MORTAL KOMBAT 3? Kilka dni? To za mało, dla tej gry trzeba kilku miesięcy. Ocenę MK3 pozostawcie komuś, kto się na tym zna. A jak ktoś mówi ACTUA FIGHTER czy też AQUAFIGHT na VIRTUA FIGHTER, to powinien zmienić zawód.

John Zabiyaka: Przestań! Chciałem z tobą pogadać, wytłumaczyć ci dlaczego mój punkt widzenia jest właśnie taki. Nie denerwuj się tak od razu.

Gulash: Sorry, trochę jestem naładowany. Zaraz po dyskusji pójdę wypróbować mój nowy sposób na wyładowanie energii, może mi pomoże. Dawaj, Jasiu.

John Zabiyaka: Rozmawiałem ze znajomkiem, dobrym graczem w MK. Powiedział, że postaciami w MORTAL KOMBAT 3 gra się w taki sam sposób, bo możesz nastukać wiele osób w ogóle nie używając ciosów specjalnych. Powiedział też, że używa tych samych technik dla każdej z postaci i rzadko używa specjali, i to przynosi odpowiednie rezultaty.

Gulash: Zatem chciałbym poznać jego strategię. Myślę, że potrafię po nim powtórzyć każdą skomplikowaną sekwencję ciosów, a nawet zaskoczyć go kilkoma, których jeszcze nie widział. Nie wiem w jaki sposób wygrywa nie używając specjali lub też jak jedna strategia działa dla wszystkich postaci.

John Zabiyaka: No nie wiem, w MK wydaje się to być trochę ograniczone, skoro na większość ciosów specjalnych gracz ma przeprogramowaną odpowiedź, specjale mają duże opóźnienia i każda postać dysponuje takim samym garniturem „zwykłych" ciosów. Jedynie bieganie wydaje się być niewątpliwie odstąpieniem od reguły, podobnie jak skakanie. W SSF2T jest inaczej.

Gulash: Na wszystko jest odpowiednia riposta. Gracz, który używa biegania lub skakania jako formy ataku nie jest dobrym graczem. Bieganie wystawia go na łatwe podcięcia ze strony przeciwnika, chyba że czekasz na podcięcie ale wtedy wszystko wraca do fazy planowania. Skoki zawsze narażają na uppercuty, chyba że postać posiada cios możliwy do wykonania w powietrzu, lecz wtedy całość wraca znowu do fazy planowania. Dokładnie tak samo rzecz ma się ze specjalami: musisz zaatakować wiedząc, że przeciwnik tylko czeka na twój ruch i ma przygotowaną odpowiednią ripostę... bzdury gadasz!

John Zabiyaka: No nie... to przytoczę ci inny przykład. W STREET FIGHTER każda z postaci zaczyna atak w inny sposób i w inny sposób musisz zmusić przeciwnika aby się na twój atak nadział. Także każda z postaci ma SPECYFICZNĄ dla niej odpowiedź na atak. W MORTAL KOMBAT rola gracza jest zredukowana do biegania, robienia przeprogramowanych kombosów i skakania na rozpoczęcie kolejnego ataku.

Gulash: Absolutnie się nie zgadzam. Jeśli to wszystko, co ten twój koleś potrafi, to założę się, że wygram z nim 9 z 10 walk (wszyscy robimy błędy). Gdyby MK był taki jak mówisz, nie grałbym w tę grę. Każda z postaci w MK zaczyna atak w specyficzny dla siebie sposób. Nawet gdy biegniesz, możesz zrobić wiele rzeczy. Na przykład Liu Kang. Podbiegnij do przeciwnika i szybko ukucnij z blokiem. Najprawdopodobniej nastąpi próba podcięcia, na którą ty odpowiadasz BICYCLE KICK, który trzymałeś naładowany. Odpowiedni czas jest bardzo ważny, bo gdy puścisz za późno – przeleci nad podcięciem. Sindel może skoczyć na przeciwnika pozostawiając go w niepewności, czy nadzieje się na AIR FIREBALL czy też na wyciągniętą nogę, gdy podbiega zatrzymać ją przed AIR FIREBALL. Smoke i Sektor mogą zacząć nogą z powietrza, i użyć TELEPORT PUNCH aby wywalić przeciwnika, który robi UPPERCUT w miejscu gdzie ninja był przed chwilą. To wszystko są wariacje ciosów specjalnych i standardowych ataków, o których wspominałeś. Specjale czynią grę właśnie różnorodną.

John Zabiyaka: Według mnie, wygrywa ten kto pierwszy uderza. W sytuacji, gdy dwa ciosy są wyprowadzane i trafiają w siebie w tym samym czasie, najprawdopodobniej postacie wymienią uderzenia upadając. Cały patent polega na tym, aby odnaleźć priorytetowy cios, który wygrywa z tym drugim. A wcale nie są trudne do znalezienia. Gracz uczy się ich bardzo szybko.

Gulash: Jeśli są priorytetowe ciosy, które uniemożliwiają riposty, to jedynym środkiem obrony przed nimi pewnie jest blok lub odbiegnięcie. Skoro takie ciosy istnieją, to powiedz mi dlaczego w kółko ich nie używamy? To nie ma sensu, błądzisz stary...

John Zabiyaka: Dobra. A widziałeś KILLER INSTINCT 2?

Gulash: Tak, grałem na automatach i na SNES.

John Zabiyaka: Ciągle nie jestem pewien twoich racji jeśli chodzi o MK, ale chyba przyznasz że KILLER INSTINCT jest lepszy od MK i SSF2T?

Gulash: Nie tak szybko. Na pewno ma najlepszą grafikę i dźwięk z wszystkich trzech, ale to nie są najważniejsze elementy gry (ale BAAAARDZO miłe!). Moim skromnym jednak zdaniem, w MK i SSF2T najlepiej ze wszystkich mordobić czuje się legendę i bohaterów, a to bardzo ważna rzecz. Inna sprawa to sterowanie KILLER INSTINCT: gra nie jest zbyt wrażliwa jeśli chodzi o stery. Nawet mnie nie wychodzi kupa ciosów i ciężko się blokuje... bloki nisko i wysoko nie zawsze wychodzą wtedy, kiedy chcesz.

John Zabiyaka: Naprawdę? Przecież to żadna różnica czy blokujesz nisko czy wysoko. Jeśli blokujesz jakiś cios nisko, przecież możesz wstać cały czas blokując!

Gulash: O, stary, to wielka różnica. W momencie, w którym musisz wstać ciągle blokując, czas na ODPO-

WIEDŹ ucieka. Jeśli przeciwnik zablokuje twój wysoki cios niskim blokiem, spróbuj go podciąć – szybko wybijesz mu z głowy jego ripostę, gdyż oba ataki wyjdą w tym samym czasie. Ha! To jest właśnie przewaga wysokiego bloku nad wolniejszym, niskim!

John Zabiyaka: Dobra, dobra! Wracając do MK, skoro wszyscy mają różne riposty i czas na swoje ciosy, to według ciebie każdy z ciosów jest inny i każdy z pojedynków różni się od siebie z powodu odmienności postaci? Dla mnie to taka sama młócka!

Gulash: Koncepcja zgadywania następnego ciosu twojego przeciwnika, próba odpowiedniej riposty i problem co zrobić kiedy riposta się uda bądź też nie uda – to czyni każde z mordobić wartym grania. Postacie różnią się od siebie w każdej grze. Nawet roboty z MK3 różnią się od siebie. Jeśli grasz Sektorem, walisz z HOMING MISSILE zawsze gdy przeciwnik leży, aby za szybko nie uciekł. W przypadku Cyraxa używasz bomb i sieci aby zmusić przeciwnika do ataku, a na każdy z jego ataków czeka odpowiednia ODPOWIEDŹ, bo większość będzie skakać, podbiegać albo walić ze specjala. Smoke zaś potrafi niemal wszystko, zarówno pozostać w defensywie jak i rozpocząć atak. Niewidzialność jest super i dodaje smaku rozgrywce. Jeszcze ci mało? Spróbuj użyć tych samych strategii dla Nightwolfa i Sheevy, a nie zajdziesz daleko. Między postaciami jest znacząca różnica nawet jeśli nie różnią się ich podstawowe ciosy. To co powiedziałeś o SSF2T też dotyczy specjali, tutaj właśnie leży różnica.

John Zabiyaka: Prawie mnie przekonałeś. Może teraz trochę o poziomie trudności w obecnych mordobiciach.

Gulash: Co chcesz wiedzieć?

John Zabiyaka: Dużo grałem i w SSF2T i MK3, i wydaje mi się, że SSF2T jest o wiele łatwiejszy do podbicia niż MK3. Mniej czasu spędzasz ucząc się taktyk, combosów i specjali, co automatycznie obniża poziom trudności.

Gulash: Zgadzam się, ale czy ty widziałeś tylko te dwie gry? Co powiesz na KILLER INSTINCT, VIRTUA FIGHTER 2 czy chociażby TEKKEN 2???

John Zabiyaka: A więc jednak trójwymiarowe... Nie widziałem jeszcze TEKKENA 2, ale widziałem część pierwszą na Playstation. Co do pozostałej dwójki, na początek VIRTUA FIGHTER 2. Dla mnie ta gra, mimo że najpiękniejsza jaką widziałem w życiu, jest po prostu za trudna. Aby sobie pograć w VF2 musisz nie tylko znać ciosy postaci, którą grasz, ale pamiętać ciosy wszystkich innych postaci aby umieć je zablokować i odpowiedzieć na nie w odpowiednim czasie. Trzeba strasznie długo się uczyć. W salonach widziałem kolesi, co roztrzaskiwali tę gierkę w 5 minut całą, niemal z zamkniętymi oczami. Jestem pełen podziwu dla nich, ja do takich kozaków nie należę.

Gulash: Tak, ale ci sami goście daleko nie dochodzą na automacie MK2. To nie sztuka skupić się na jednej gierce, sztuką jest opanować ich kilka w stopniu wystarczającym do dobrej walki z człowiekiem, a nie z automatem. Automat to automat, mimo pokręcanego poziomu trudności dalej pozostaje głupi. Człowiek, to brzmi dumnie! Z drugiej jednak strony VF2 jest faktycznie najtrudniejszym mordobiciem wszech czasów...

John Zabiyaka: No dobrze, a KILLER INSTINCT?

Gulash: Trudna sprawa, muszę pożyczać SNES'a aby sobie w KI pograć, ale uważam, że jest SUPER. Szkoda, że prawdopodobnie nigdy nie będzie konwersji na PC (bo grę wydało NINTENDO), ale jak tylko będzie ULTRA 64 to KI wyjdzie też na tę superkonsolę. Wtedy pogramy i zobaczymy. Na razie nie wiem jeszcze zbyt wiele o KI. Przynajmniej nie tak wiele jak o MK, ale to bardzo wdzięczna gra, gdzie umiejętnie budowana jest atmosfera sprzyjająca graczowi. Te wszystkie HYPER, MASTER, KILLER, ULTRA COMBOS po 21 ciosów bardzo poprawiają mi humor. Jeśli zaś chodzi o poziom trudności – ok, łatwiejsza nawet niż SSF2T.

John Zabiyaka: Zostawmy TEKKENA 2 bo jest tylko na automatach na zachodzie.

Gulash: Dobra. Ale pierwszą część roztrzaskałem pół roku temu na Playstation, pamiętasz jakie dostałeś baty??? Hehe... poćwicz mały!

John Zabiyaka: Odczep się! A tak w ogóle to jesteś kiepski, zaraz cię załatwię i będę sam prowadził KOMBAT KORNER.

Gulash: Grrrrrrrr.

John Zabiyaka: ShoRyuKen! Tatsu-Maki-Sen-Pyu-Kyaku!

Gulash: SONIC BOOM! BOOOOM! TRACH! ŁUP! BRZDĘK!

Otarłem już krew Jasia Zabiyaki z pięści (i swoją z nosa, shit!) i jeszcze mam kilka nie cierpiących zwłoki spraw.

Po pierwsze, rozwiązanie konkursu „SHENG LONG". Pytanie składało się z trzech części:

1. **CO (KTO) TO JEST?**
2. **CO TO ZNACZY?**
3. **GDZIE W GRZE (SSF2T) WYSTĘPUJE TO SŁOWO?**

Pytanie było trudne i podchwytliwe, ale nagroda była warta zachodu. Z pierwszą i trzecią częścią nie mieliście problemów, najwięcej emocji dostarczyło znaczenie słowa. Oto poprawne odpowiedzi:

1. „SHENG LONG" to przydomek GOUKENA, mistrza RYU i KENA.

2. „SHENG LONG" to znaczy (po japońsku) PIĘŚĆ SMOKA, a po angielsku DRAGON PUNCH.

3. Po zwycięskiej walce RYU wypowiada słowa „YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE" czyli w wolnym tłumaczeniu „MUSISZ POKONAĆ PIĘŚĆ SMOKA, ABY MIEĆ ZE MNĄ SZANSĘ".

Spośród kilkuset odpowiedzi tylko kilka było prawidłowe. Wybrałem trzy najlepiej napisane, oto zwycięzcy:

1. **Szymon Karapuda**/Winda – wygrywa film STREET FIGHTER 2 ANIMATED MOVIE.

2. **Konrad Malarski**/Radom – wygrywa SOUNDTRACK z GRY (PŁYTA CD).

3. **Piotr Wylot**/Sosnowiec – wygrywa komiks STREET FIGHTER 2.

Gratulacje, chłopaki!!!

Ze STREET FIGHTEREM nie jest tak łatwo jak z MORTAL KOMBAT. Film, komiks, gra opowiadają każdy trochę inną historię postaci. Udało mi się jednak wpaść na trop prawdziwej historii AKUMY, najbardziej tajemniczego z wszystkich wojowników.

AKUMA

Wzrost, waga, itp. – nieznane

Żył kiedyś wielki wojownik imieniem GOUTETSU, który opanował do mistrzostwa nową technikę walki (nie wiadomo czy był jej wynalazcą). GOUTETSU miał dwóch uczniów, AKUMĘ i GOUKENA. Technika zawierała uderzenia, które miały na celu zabicie przeciwnika przez koncentrację energii CHI w jedno, nieludzko mocne uderzenie. GOUKEN ucząc RYU i KENA przekazał im wiedzę ograniczając jednakże siłę ciosów, eliminując wszystkie zabójcze cechy z tej techniki. Nie wiadomo, kto opracował lżejszy wariant tej techniki, GOUKEN czy GOUTETSU. Wystarczy powiedzieć, że gdy nadszedł odpowiedni czas, AKUMA zafascynowany nowym zabójczym stylem dał się ponieść szaleństwu i w napadzie furii zabił podczas walki GOUTETSU i GOUKENA. Nieznane siły zmieniły go w potwornego demona. Podróżuje po świecie szukając godnych siebie przeciwników. AKUMA to po japońsku DIABEŁ, dziwny symbol namalowany na jego kimonie oznacza (w KANJI) niebo. Hmmm... Anioł zemsty?

Ta wersja znacznie różni się od podanej przeze mnie poprzednio, ale osobiście wygląda mi na bardziej prawdziwą. Bo AKUMA jest znacznie silniejszy niż RYU i KEN, a walczy przecież tym samym stylem SHOTOKAN KARATE.

Udało się jeszcze coś wygrzebać o waszej faworytce, aczkolwiek dodanej „na siłę" do SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO postaci, czyli...

CAMMY

Data urodzenia: 1-6-1974
Wzrost: 5'5"
Waga: 101lbs
Grupa krwi: B
Kraj: ??? (teraz Wielka Brytania)
Styl walki: Oddziały specjalne
Lubi: ???
Nie lubi: ???

CAMMY znaleziono z całkowitym zanikiem pamięci nie opodal brytyjskiej jednostki wojskowej. Wzięta w obroty przez angielski wywiad rozpoczęła trening w siłach specjalnych (Yes! SECRET SERVICE!). Szybko została najlepsza w swej klasie. Wywiad wysłał ją z misją przeniknięcia do organizacji BISONA, Cammy zaś czuje, że BISON ma coś wspólnego z jej przeszłością.

Gulash

P.S. Wpadł już mi w łapy STREET FIGHTER ALPHA na PLAYSTATION, za miesiąc w KOMBAT KORNER obszerna recenzja i cała masa zdjęciówek z tej genialnej i przepięknej gry. Rządzi!!! Rządzi!!! Rządzi!!!

Dawno temu z dużym zainteresowaniem śledziłem w zachodnich magazynach reklamówki i screeny z RISE OF THE ROBOTS (opis w SS'20). Gdy jednak gra ujrzała światło dzienne, potwornie się rozczarowałem. Podobno nie tylko ja. Dzięki znakomitym reklamom i cudownej grafice gra sprzedała się jednak wystarczająco dobrze, by doczekać się aż trzech wersji na PC (VGA, SVGA i CD), a także osobnych konwersji na Amigę, żetonożrące automaty, a nawet konsole MEGA DRIVE i SNES. Swoją drogą prasa potrafi wiele...

Wracając do ROBOTÓW, to gra ta była ogólnie mówiąc nędzna. Miała przepiękną jak na tamte czasy grafikę i animację, doskonały dźwięk i sposób prezentacji. Co z tego, skoro była za mało miodna! Można było grać tylko jednym, najprostszym robotem (ale tylko w opcji dla jednego gracza), który posiadał dwa ciosy specjalne. Grało się kiepsko, a to najpoważniejszy zarzut dla gry komputerowej.

Oto przed wami RESURRECTION: RISE 2. Godny następca? Szczerze mówiąc nie wyobrażam sobie, w jaki sposób programiści mogliby zrobić coś gorszego niż nieudane RISE OF THE ROBOTS.

Generalnie: jeśli jesteś fanem szybkiej akcji, którą prezentuje MORTAL KOMBAT i STREET FIGHTER, to RESURRECTION niekoniecznie ci się spodoba. Jeśli zaś lubisz bardziej „taktyczne" mordobicia, WARRIORS czy FX-FIGHTER kind-of, to możesz spróbować pograć w RISE 2. Ja lubię wszystkie i RESURRECTION podoba mi się nawet, ale... no właśnie, są dwa wielkie ALE, które przeszkadzają mi zachwycać się RISE 2.

Wziąwszy do siebie słowa krytyki, programiści już na wstępie oddali do dyspozycji 18 robotów gotowych do akcji i podobno 10 ukrytych. Co z tego, skoro naprawdę grać się da tylko sześcioma (WAR, NECROBORG, ROOK, CYBORG, V1-HYPER i SUIKWAN) humanoidalnymi, reszta nadaje się na złom. Bo chyba nikt nie ma ochoty walczyć ogromnym, ciężkim i superwolnym robotem załadowczym, który zadaje cios sekundę po wciśnięciu klawisza. Takich robotów jest cała masa, mam wrażenie, że dodano je na siłę.

Jedziemy dalej i zwalniamy do 60 na godzinę, razem z RESURRECTION. Gra

wlecze się okrutnie nawet na PENTIUM 90. Nie zależy to od szybkości procesora, gra właśnie tak została pomyślana aby być wolna (przecież to roboty, a roboty ruszają się wolno). Mimo to, nie wiem co przeszkodziło programistom dodać małą opcję obecną już nawet w staruszku SSF2T pod nazwą TURBO ON/OFF? Uczyniłoby to grę o wiele szybszą i przez to ciekawszą. Niestety, to mankament, którego nie mogę wybaczyć.

Teraz o samej grze. Pracujący nad RESURRECTION ludzie tym razem rozejrzeli się wokół, obejrzeli inne mordobicia i skopiowali większość pomysłów wielokrotnie już kopiowanych, oraz dodali swoje, które zapewne będą kopiowane niedługo przez innych. Są więc COMBOS i FATALITIES. I tutaj ciekawa NOWOŚĆ! Przeprogramowane kombosy (sekwencje ciosów nie-do-obrony, które zostały przygotowane wcześniej przez autorów) zwą się normalnie

CZY ZAUWAŻYŁEŚ, ŻE...

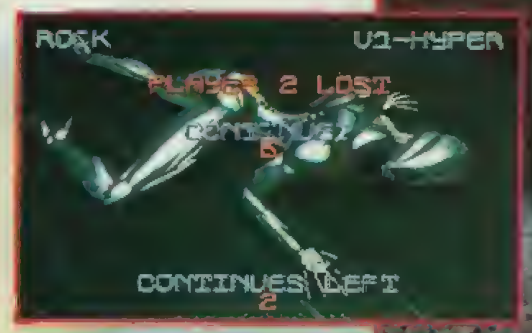
OD NASTĘPNEGO MIESIĄCA...

SECRET SERVICE CD!!!

ZAPRENUMERUJ JUŻ TERAZ!

SZCZEGÓŁY NA STR. 15

RISE 2



COMBOS, zaś te prawdziwe comba (sekwencje ciosów nie-do-zablokowania, które gracz odkryje sam, które nie są przygotowane przez autorów) nazywają się CHAOS. To dobry pomysł i miejmy nadzieję że chwyci (MK4, MK4... come, baby...). FATALITIES (wykończenia przeciwnika) zwane są TERMINATION MOVES. I kolejna NOWOŚĆ! Po wykończeniu przeciwnika swoim TERMINATION MOVE możesz podczas jednej z kolejnych walk użyć jego PROJECTILE (pocisku), ale tylko raz, używając kombinacji klawiszy przeciwnika. Można w ten sposób uzbierać całkiem pokaźny arsenał, który przyda się w walce z silniejszymi kupami złomu. Oprócz tego cały czas masz swój pocisk. Posiadane PROJECTILE wyświetlane są pod paskiem symbolizującym energię.

Mamy także SUPER POWER MOVES, czyli inaczej SUPER COMBO, które można wykonać jedynie wtedy, gdy naładuje się COMBO-METER przedstawiony w postaci małego paska na dole ekranu. Jak zwykle, czynią masywne zniszczenia w systemach obronnych przeciwnika.

Słówko o miejscach, w których przyjdzie walczyć, tutaj może nie do końca ale jednak NOWOŚĆ! Czasem w tle leżą, stoją lub dyndają różne zabawki mechaniczne (piły, haki), które niejednokrotnie włączają się i sieją spustoszenie w zasobach energetycznych stalowych maszyn. Można wpychać na nie przeciwnika, ale równie dobrze może robić to on.

Jeszcze jedna NOWOŚĆ! Podobno można jakoś uciąć rękę przeciwnikowi, a on nie zdycha – bo to robot. Następnie uciętą kończynę bierzemy w swoje łapy i tłuczemy nią przeciwnika, co daje nieco większy zasięg i siłę ciosów. To mi się podoba.

Jak sami widzicie, w RISE 2 wepchnięto ogromną ilość ciekawych pomysłów i gdyby nie te dwa mankamenty (mało interesujący zawodnicy, mała szybkość) gra otrzymałaby wysoką ocenę. Przebłyski geniuszu artysty grafika zauważyłem nieco później, po kilku godzinach testów. Wygląd kilku robotów wywołał na mojej twarzy grymas zachwytu, szczególnie spodobał mi się SUIKWAN. Przepiękny cyber-samurai z japońskim mieczem, tarczą i płaszczem. Albo NECROBORG. Co za imię, jaka technika i styl!!! Ufff... jest kilka takich robotów, które po prostu pokazują klasę komputerów SILICON GRAPHICS, na których zostały wyrzeźbione. Trzeba jeszcze dodać, że muzyka doskonale pasuje do klimatu i stworzył ją BRIAN MAY z QUEEN. Na kompakcie znajdują się zarówno digitalizowane kawałki w postaci danych, jak i audio tracki, których jakość jest perfekcyjna.

Gra uruchomi się na komputerze 486 z 4 MB pamięci w trybie graficznym 320x200, do wyższych rozdzielczości (640x400 i 640x480) potrzebuje już 8 MB pamięci. W 320x200 niestety nie wygląda tak doskonale jak w wyższych rozdzielczościach, ale plus za to, że w ogóle działa.

Na koniec po dwa ciosy dla każdego robota, na tabelki szkoda miejsca. Podobnie jak w SSF2T, cios kończy dowolna RĘKA (P) lub NOGA (K)

Gulash

SALVO
Knife throw – Przód – Przód Dół – Dół – P
Flamethrower – Dół – Dół Przód – Przód – P

CHROMAX
Low Fireball – Dół – Dół Przód – Przód – P
Head Throw – Tył – Tył – Tył – P

DEADLIFT
Low Fireball – Tył – Dół Przód – Dół – P
Teleport – Przód – Przód – K

DETAIN
3Hit – Przód – Przód – P
Headbutt – Dół – Góra – K

WAR
Barrel Pull – Dół – Góra – P
Barrel Anvil – Dół – Dół – P

CRUSHER
Uppercut – Dół – Dół Prawo – Prawo – P
Acid Spit – Tył – Tył – Tył – K

CYBORG
Shoulder Charge – Tył – Tył – Przód – K
Flying Punch – Dół – Dół Przód – Przód – P

PRIME-8
Ground Dash – Dół – Dół – Dół – P
Sven Dive – Dół – Dół Przód – Przód – P

NECROBORG
Flying Punch – Dół – Góra – P
Lighting – Tył – Tył – Tył – P

ROOK
Double Punch – Dół – Dół Przód – Przód – P
Jab Kick – Dół – Dół Przód – Przód – K

SUIKWAN
Fireball – Dół – Dół Tył – Tył – P
Sword Slash – Przód – Przód – P

GRILLER
Ground Bash – Tył – Tył Dół – Dół – Dół Przód – Przód – P
Slap Attack – Tył – Przód – Przód – P

LOCKJAW
Missile – Dół – Dół Tył – Tył – P
Mid Air Missile – Przód – Przód – P

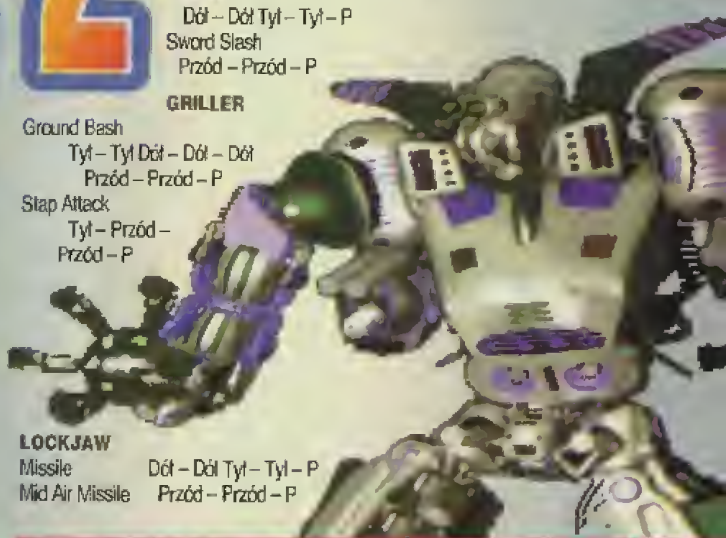
LOADER
Lighting – Przód – Przód – Dół – P
HeadButt – Dół – Góra – P

STEPPENWOLF
Cannon – Dół – Dół Przód – Przód – P
ArmStroke – Dół – Dół Tył – Tył – P

INSANE
Bat Attack – Dół – Dół Prawo – Prawo – K
Iceball – Dół – Dół Prawo – Prawo – P

VANDAL
Buzzsaw Attack – Dół – Dół Przód – Przód – P
Jet Kick – Przód – Przód – K

V1-HYPER
Fireball – Dół – Dół Przód – Przód – P
Head Whip – Dół – Dół Tył – Tył – P



Mirage'96

PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 2 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Playstation, Saturn
Autoryzowany dystrybutor – zapowiedź: maj
CD Projekt (PC CD)

Za: coś w tym jednak jest
Przeciw: wolne, chałowa postać

Electronic Arts'96

PC DOS **1 CD**
486DX/33 ■ 8 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Playstation

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: nieznana
IPS Computer Group (PC CD)

Komentarz: supergierka, szkoda że wyłącznie zręcznościowe

ELECTRONIC ARTS znalazła kolejną żyłę złota. Koszykówka NBA jest obecnie na topie i jej fanów można liczyć w milionach. Podobnie będzie z fanami NBA LIVE '96 (a później NBA '97, '98, '99, '00 itd.). Taki tytuł już zapewnia sukces, a gdy dodamy jeszcze markę EA SPORTS – przebój sezonu gwarantowany.

Gra jest kontynuacją części pierwszej, więc nie można nie porównywać jej z pierwowzorem. Zmieniło się niby niewiele: boisko nadal jest prostokątne, kosze są dwa, a piłka jest okrągła. Jednak wszystkie kanty i zadziory części pierwszej zostały pracowicie oszlifowane w warsztatach EA.

Primo: postacie zawodników zostały znacznie poprawione. Teraz rzeczywiście przypominają koszykarzy NBA, a nie ofiary klęski głodu. Uwzględniona została także perspektywa; gracz stojący dalej jest mniejszy.

Secundo: dodano mnóstwo kamer, z których możesz oglądać przebieg gry. Do dyspozycji są kamery w rogach boiska, w loży prasowej, pod sufitem hali, przy linii bocznej oraz za linią końcową. Niektóre z kamer mają kilka odmian (np. I, II, III), które różnią się stopniem zbliżenia oraz szybkością reakcji i wrażliwością na ruch piłki.

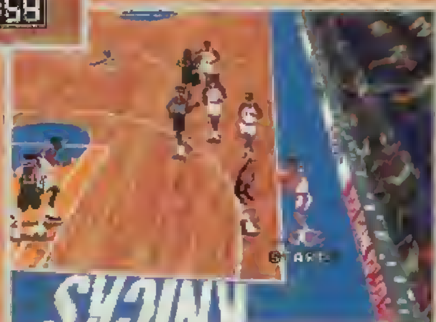
Tertio: opcja REPLAY potrafi zabić! Z każdej sytuacji możesz zrobić powtórkę, obejrzeć ją sobie z każdej możliwej kamery. Dodano także specjalną kamerę: SLAM DUNK, umieszczoną tuż za tablicą. Można teraz analizować nie tylko każdy krok ulubionego koszykarza, ale niemal każde drgnienie jego powieki.

Quattro: NBA is fantastic, NBA LIVE'96 is funtastic!

NBA INSIDE!

Dzięki poprawionej grafice i zastosowaniu rozwiązań pod nazwą VIRTUAL STADIUM, NBA '96 ląduje niedaleko od poziomu, jaki prezentują najnowsze piłki nożne. Postacie wciąż posiadają niewielkie możliwości ruchowe, boiska też nie da się oglądać pod dowolnym kątem. Zmiany w grafice wpłynęły jednak na sam przebieg rozgrywki. „Pogrubieni" zawodnicy zaczęli zajmować nieco więcej miejsca i pod tablicą zrobił się nielichy tłok. Przedryblowanie przeciwnika też stało się trudniejsze. Z drugiej strony, komputerowi gracze odważniej wykonują wsady, często odbijając się jeszcze sprzed „trumny".

W dalszym ciągu jednak szwankuje rozegrywanie szybkiego ataku. Zawodnik biegnący na kosz bark w bark z obrońcą najczęściej rezygnuje i zaczyna kozłować w miejscu, nie zauważając lepiej ustawionych partnerów. Żałośnie wygląda niekiedy rozgrywanie ataku po-



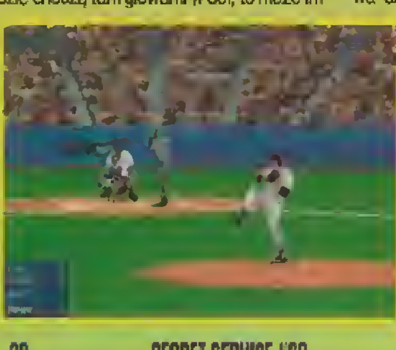
zycyjnego, gdy gracz kozłując spycha obrońcę w stronę kosza. Po czym gdy obrona zostanie podwojona, sam jest wypychany poza linię rzutów za trzy i zabawa zaczyna się od początku. Na plus zaliczyć można zwody, np. błyskawiczny obrót (ang. pivot), po którym kryjący obrońca zostaje z tyłu, podziwiając piękną „paczkę".

Mimo, że zawodnicy wykonują podania na wiele różnych sposobów: oburącz lub jednorącz, normalnie i kozłem, często do tyłu, to z rzadka wykonują je z ser-

BASEBALL 3

Baseball to narodowy sport Ameryki. O ile można jeszcze zrozumieć emocjonalne dewiacje związane z siłowym footballem czy dynamiczną koszykówką, to baseball? Zwykła gra w klipę??? No ale w końcu to Ameryka – kraj na drugiej półkuli. Skoro ludzie chodzą tam głowami w dół, to może im się w tych głowach poprzewracać.

TONY LA RUSSA BASEBALL jest grą zręcznościowo-managerską. Można więc zarówno katować joystick jak i szare komórki, a nawet obie te rzeczy naraz. Grafika prezentuje wysoki poziom i jest naprawdę naturalna. Trochę razi w niskiej rozdzielczości, ale w wysokiej wygląda perfekt. Bogata oprawa dźwiękowa złożona z muzyki, odgłosów ze stadionu i bieżącego komentarza uzupełnia obraz gry. Przed grą polecam zapoznanie się też z artykułem teoretycznym w SS'24, zawarte tam zostały „w pigułce" zasady baseballu. Mam nadzieję, że po ich przyswojeniu wszystko stanie się jasne.

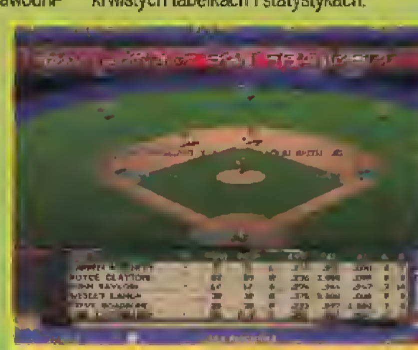


MECZ

Symulacja meczu przeprowadzona jest perfekcyjnie. Uwzględniono takie parametry jak: wilgotność powietrza, siłę i kierunek wiatru, wysokość nad poziomem morza, nie mówiąc już o wahaniach formy u zawodników. Boisko przedstawione jest tak jak zawsze. Widzimy je zarówno w całości (nieco z góry), jak i zbliżenia miejsc, w których aktualnie toczy się akcja. Gra daje nam do wyboru trzy różne stopnie szczegółowości pozwalając dobrać je nie tylko do gustu gracza, ale przede wszystkim do posiadanego procesora.

Akcja, jak to w baseballu, nie jest porywająco szybka, choć oczywiście zdarzają się też dramatyczne momenty. Zawodnicy ataku wykonują dość efektowne ślizgi na bazę, obrońcy nie grają jak automaty i popełniają czasem żenujące błędy, w razie podjęcia przez sędziego kontrowersyjnej decyzji możesz pójść się z nim pokłócić. Wszystko to podlane efektowną oprawą dźwiękową połączoną z głosem jednego z trzech komentatorów.

Jednym z bardziej atrakcyjnych elementów w TLB jest niewątpliwie możliwość rozgrywania wielu kolejnych sezonów. Co roku możesz wtedy szukać młodych graczy, decydować jakie zmiany chcesz poczynić w drużynie. Istnieje przy tym wiele możliwości przyspieszenia rozgrywki. Mecz możesz rozgrywać samodzielnie, wyciskając ostatnie soki z joya, lub też jako trener, kierując jedynie strategią gry i ewentualnymi zmianami zawodników. Można także odpuścić sobie oglądanie meczy i pozostać tylko przy krwistych tabelkach i statystykach.



sem. Do rozpaczy doprowadzają sytuacje, gdy facet z piłką podaje do niekrytego gracza dopiero po tym jak podbiegnie do niego na metr. Po czym ten niekryty nie jest już niekryty... Zdarzają się jednak podania, przy których szczęka naprawdę opada do kostek. Np. zagraj przeciw drużynie Utah Jazz z Johnem Stocktonem, a być może się doczekasz.

Jak tego można oczekiwać po produkcie: A) kompaktowym, B) amerykańskim, C) EA SPORTS, w grze umieszczono niemal kompletną bazę danych graczy NBA. Są tu ich zdjęcia, statystyki ze wszystkich sezonów kariery, wymiary, daty i miejsca urodzenia, itp. itd. Zawarto także sporą ilość danych o drużynach NBA. Jest tu wiele ciekawostek, jakie zainteresują prawdziwych fanów. Z rzeczy przykrych: nadal nie ma MICHAELA JORDANA i CHARLESA BARKLAYA!!! Można ich sobie stworzyć, używając zawartego w grze edytora, ale to już nie będzie to samo. Nie ma też JOHNSONA ps. MAGIC, ale to już bardziej zrozumiałe.

Gra posiada olbrzymie możliwości konfiguracji. Samodzielnie możesz ustawić częstotliwość przewinień w ataku i obronie, włączyć lub wyłączyć zmęczenie lub możliwość kontuzji. Możesz także ingerować w przepisy koszykówki. Sporo namieszać możesz także w menu DETAIL, w którym określisz co chcesz widzieć na ekranie: trybuny, konstrukcje tablic, reporterów przy liniach końcowych itp. Do wyboru są też trzy tryby graficzne: VGA (320x200), SVGA (640x480) oraz pośredni, idealnie nadający się do zniszczenia wzroku.

Podobnie jak w pierwszej części, można grać od zera do czterech graczy. Do wyboru są dwa joysticki, mysz i klawiatura. Można nie wybierać żadnego sterowania i tylko oglądać mecz.

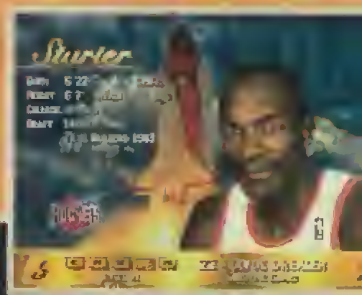
Szkoda jednak, że w takim trybie polecenia taktyczne i dokonane zmiany otewane są przez komputer. Nie da się więc spróbować sił w trenerce. Można co prawda zmieniać zawodników, ale komputer zmienia ich po swojemu przy najbliższej okazji.

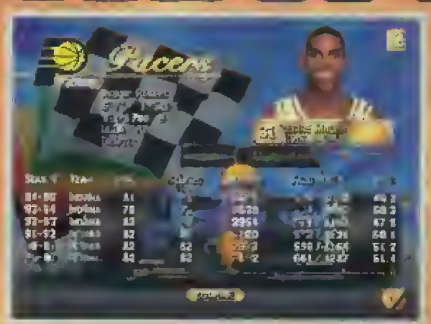
Ciekawostką, ale też niezwykle interesującą dla największych maniaków, są schematy zagrań w ataku i obronie. Masz do nich dostęp w trakcie meczu w menu COACHING – dokładnie ilustrują one bardziej skomplikowane zagrania, jakie drużyna zawodowa musi mieć wykute na blachę.

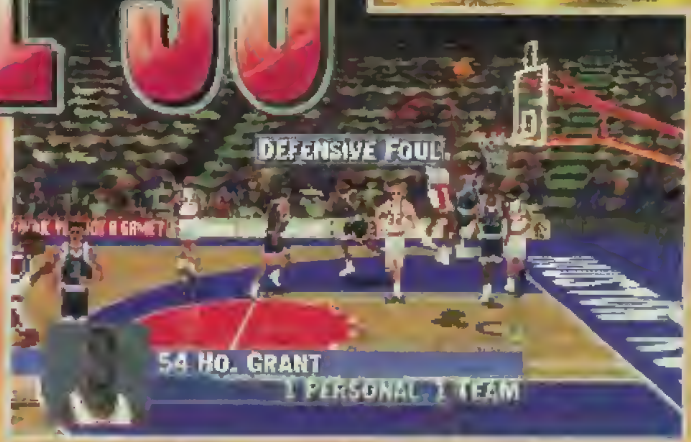
Pejotl

PS. Na stopień dopieszczenia gry wskazuje chociażby fakt, że DENNIS RODMAN ma z meczu na mecz inną fryzurę!!!

NBA LIVE'96







Stormfront'95

PC DOS 1 CD

486DX/33 ■ 4 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Za: grafika, szczegółowość, realizacja meczu

Przeciw: niewdzięczny temat

TAKTYKA

W baseballu nie jest łatwo ustawić właściwy skład. Wybierając miotaczy kieruj się oczywiście wskaźnikiem ERA (liczba punktów oddanych drużynie przeciwnej), który powinien być jak najmniejszy. Ważne jest również, by gracz był wystarczająco silny by rzucać przez większość meczu. Gdy masz fantastycznego miotacza, który może rzucać zaledwie przez 1-2 wejścia (INNINGS) – zostaw go sobie w rezerwie (na pozycji CLOSER). Przyda się on pod koniec meczu, przy niewielkim prowadzeniu, by powstrzymać przeciwników przed zdobyciem wyrównania. Trzeba też pamiętać, że jeden miotacz wiosny nie czyni, gdyż przecież po rozegranym meczu musi kilka dni odpocząć. Musisz mieć przynajmniej czterech dobrych miotaczy na pozycji STARTERA (muszą mieć wskaźnik ENDURANCE większy od 5).

Więcej problemów niesie ze sobą wybór innych graczy. Pamiętaj, że ci sami gracze są odbijającymi i obrońcami w polu. Nie można więc wybierać ich tylko pod kątem jednej cechy. Trzeba uwzględnić zarówno ich skuteczność jako pałkarzy (AVG) jak też ich parametry w obronie, takie jak ARM (szybkość podania piłki) i RANGE (jak dużo pola gry może pokryć). Wielkość ARM jest najmniej ważna dla zawodnika na pierwszej bazie (1B), wartość RANGE najmniej ważna jest dla łapacza (C) bo on najmniej gania za piłką. Zwykle nie da się wybrać najlepszych zawodników bez żadnych wątpliwości, jeden gracz będzie lepszy w odbijaniu, drugi w obronie, trzeci będzie odbijał najwięcej HOME RUN. Jest tu więc miejsce dla kombinowania i eksperymentowania do woli.

REPLAY

Rozgrywka przebiega dość spokojnie. Zawodnicy ataku podchodzą do kolejnych prób wybicia piłki. Od czasu do czasu udaje im się wejść na pierwszą bazę. Tylko z rzadka mają miejsce bardziej spektakularne akcje, wybicia pod samą bandę czy wręcz HOME RUN. Nie oznacza to jednak, że cała gra polega na trafieniu kijem w piłkę. Jest tu też sporo miejsca na taktykę, chociaż nie jest ona tak istotna jak w innych grach zespołowych. Tym niemniej możesz decydować chociażby jak ryzykownie będą grali twoi gracze. Czy poczekają na rezultat wybicia czy też ruszą do następnych baz już w momencie uderzenia (HIT & RUN). Gdy jeden z twoich graczy jest na trzeciej bazie i masz mniej niż dwóch zbitych (OUT), możesz zdobyć punkt kosztem zbicia kolejnego pałkarza – zagranie to nazywa się SQUEEZE. Masz wtedy jeden punkt na pewniaka. Jak widać jest tu miejsce na zagrywki taktyczne, lecz gdy twoi pałkarze nie będą trafiać w piłkę, wówczas całą taktykę możesz spuścić z prądem.

Gra w baseball jest całkiem ciekawa i zachęcam wszystkich do zainteresowania się tą dziedziną sportu. Choćby tylko przez szybkę komputerowego monitora.

Pejotl

TOP GUN

Ponad rok trąbiące zapowiedzi sugerowały, że TOPGUN będzie czymś w rodzaju WING COMMANDER'a osadzonego w aktualnych lotniczych realiach. Mówiono o części symulacyjnej i filmie, w którym gracz będzie uczestniczył. Firma SPECTRUM HOLOBYTE (teraz własność MICROPROSE, albo odwrotnie) wykupiła wszystkie niezbędne prawa od PARAMOUNT PICTURES

(właściciel i MICROPROSE, i SPECTRUM HOLOBYTE) do korzystania z motywów z prawdziwego filmu. Sprawa zapowiadała się ciekawie.

W rzeczywistości gra okazała się trochę inna. Wprawdzie formalnie składa się ona z symulatora i z filmu, ale to zupełnie inne podejście niż w przypadku ORIGIN. W TOPGUN: FIRE AT WILL sprawa wygląda następująco – gracz wykonuje różnorakie misje jako „filmowy" Maverick, zaś w przerwach pomiędzy zadaniami wyświetlany jest film spod znaku FMV. Wpływu na bieg filmu gracz nie ma praktycznie żadnego. No chyba, że interakcją nazwiemy sytuację, w której się zabijesz i pokazany będzie gustowny urywek z pogrzebu. Wprawdzie w filmie grają zawodowi aktorzy (James Tolkan i Julie Carmen), ale na pewno nie jest to rozmach na miarę Wing Commander. Tak więc hasła reklamowe w stylu „Widziałeś film – teraz w nim zagraj" są dosyć przesadzone – siedząc w kinie czy przed telewizorem bynajmniej nie czuję, że biorę udział w filmie.

Zastanawiacie się zapewne czy warto grać w TOPGUN. Ależ oczywiście! Miłośnicy symulacji będą mogli pogłądać trochę fajnych filmów z ulubionej dziedziny wojskowości i być może troszeczkę wczuć się w rolę Mavericka. Ale ostrzegam – żadnych rewelacji się nie spodziewajcie. Film ma niekiedy bardzo kiepską jakość, często brakuje statystów, zaś o grze wielu aktorów można by powiedzieć, żeby być delikatnym – że jest niezbyt profesjonalna. Najfajniejsze są sceny z lotnisk, lotniskowca i walk powietrznych – niektóre są po prostu z filmu.

MicroProse'96

PC DOS 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

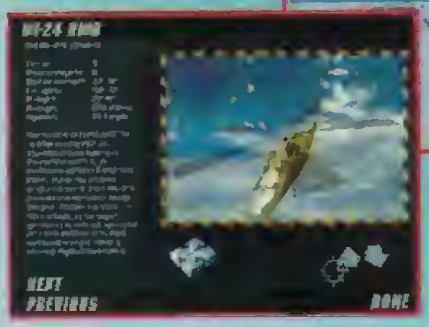
Playstation

Autoryzowany dystrybutor

VS Computer Group (PC CD) 146 zł

Za: prześliczna grafika fajnego symulatora

Przeciw: słaby film, całość średnio trzyma się kupy

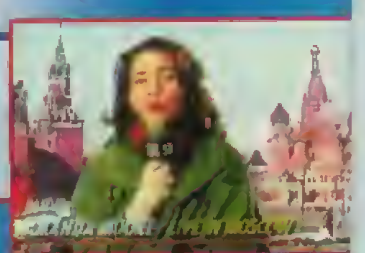


Symulator z jednej strony wygląda przyzwoicie – ładnie opracowane cele, niebo i wybuchy, perfekcyjnie ostra grafika, ale pogarsza ją średnio opracowany krajobraz i żenujący wręcz wygląd celów naziemnych. Fantastycznie zrobiona jest natomiast komunikacja radiowa – podczas wykonywania misji praktycznie cały czas wszyscy wokół ciebie nawijają jak przekupki. Łączność we TOPGUN stoi na bardzo wysokim poziomie.

Lot jest bardzo prosty. Do wykonania wszystkich misji, czyli do ukończenia gry nie potrzeba żadnego doświadczenia symulatorowego. Obsługa jest bardzo uproszczona, zaś skromna klawiszologia pozwala opanować maszynę już po paru minutach spędzonych w powietrzu.

F-14 jest ciężkim myśliwcem pokładowym. Jego jedynym zadaniem jest walka z samolotami przeciwnika, tak więc nie zabiera żadnego uzbrojenia typu powietrze-ziemia. Praktycznie jedynym podwieszeniem, oprócz zbiorników paliwa, nie służącym do niszczenia wrogich maszyn jest TARPS – kompleksowy system zwiadowczy. Co prawda są prowadzone prace mające na celu przystosowanie Tomcat'a do przenoszenia bomb, ale są to rozwiązania na wypadek ekstremalnie trudnych warunków bojowych.

W TOPGUN walka jest niezwykle ułatwiona. Radar pracuje tylko w jednym trybie i w dodatku wykrywa wszystkie lecące na dowolnej wyso-



US Air Force piloci szkoły TOPGUN wykorzystują jak jakąś party-line. Niestety wysłuchiwanie fajowych komunikatów powoduje, że program doczytuje kolejne sample z płytki i niekiedy akcja potrafi się na chwilkę zatrzymać.

A jak już przy zatrzymywaniu i skakaniu jesteśmy to trzeba powiedzieć, że program chyba ma jakieś błędy albo kiepsko napisane partie. Na Pentium 90 gra potrafi niekiedy zadziwiająco nieprzyjemnie skakać, a przecież nie ma żadnego przepychu graficznego. Jest natomiast przepych dźwiękowy. O transmisjach radiowych już mówiłem – głosy są doskonale przygotowane. Warto jeszcze wspomnieć o ścieżce muzycznej. Cały czas podczas lotu towarzyszą ci różne motywy. Podczas lotu w miarę spokojne, zaś podczas walki dynamiczne. Są też utwory ze ścieżki dźwiękowej prawdziwego filmu. Trzeba przyznać, że opracowanie dźwięko-

kości maszyny wokół ciebie. Nie ma więc problemu z przeszukiwaniem przestrzeni – odpada cały aspekt wojny elektronicznej. Wielbiciele realistycznych symulacji muszą pamiętać, że styl tej gry to maksimum zabawy! Entuzjaści prostszych symulatorów mogą piszczeć z radości – oto efektowny symulator, w którym nie trzeba znać kilkudziesięciu klawiszy, by wzbić się w powietrze. Wystarczy dać po garach, oderwać się od ziemi, jednym przyciskiem namierzyć wroga i nacisnąć z dziką radością spust zwalniający pocisk rakietowy, który z olbrzymią prędkością pomknie niosąc śmierć. Naprawdę – żadnych problemów. No może z wyjątkiem momentów kiedy ktoś do ciebie strzeli – wtedy musisz wyrzucić flarę bądź paski folii (jeśli nie wiesz co wyrzucić to wystrzel oba pakiety) i wykonać najdziksze manewr jaki ci przyjdzie do głowy. Nie wiadomo czemu, ale chaotyczne manewry pozwalają lepiej uniknąć pocisku niż standardowe manewry myłące.

Radar możesz też wyświetlić bezpośrednio na HUD. Co prawda takiej możliwości nie ma w prawdziwym F-14, ale tutaj jest to bardzo przydatne. Musisz tylko pamiętać, że gdy wyświetlisz obraz radarowy na HUD to będą się nakładały na siebie oznaczenia radarowe i wskaźniki umiejscowienia twoich przeciwników. Musisz po prostu nauczyć się rozróżniać ikonki na pierwszy rzut oka.

Jedyne na co musisz zwracać jeszcze baczną uwagę, to znacznik punktu nawigacyjnego i wysokość lotu. Znacznik punktu to taki mały ptaszek na kompasie wskazujący gdzie masz lecieć – gdy będziesz się nim kierował masz dużą szansę, że wykonasz poprawnie misję. Analogowy wskaźnik wysokości wyświetlany jest na HUD w kwadraciku po prawej stronie – jeśli nie będzie pokazywał zero znaczy to, że jesteś dobrym pilotem.

Jeśli pogubisz się w trakcie wykonywania misji, włącz autopilota i problemy masz z głowy.

KaYteck

Zamów grę, którą chcesz kupić w naszej firmie, a otrzymasz specjalną cenę z 10% upustem

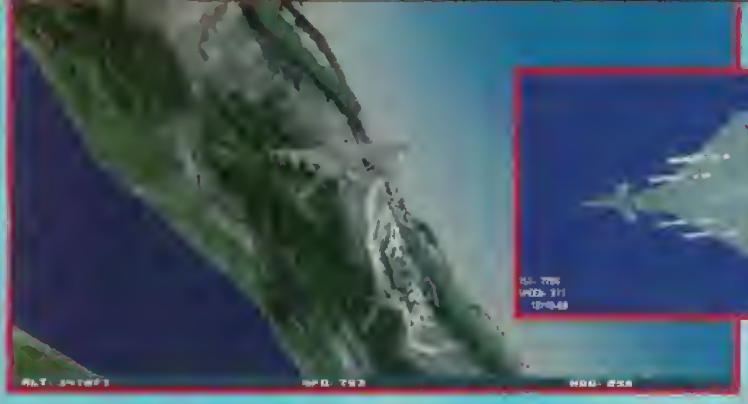
CHCESZ WIĘCEJ WRAŻEŃ ?!

EXPECT NO MERCY	77,69
DAGGER'S RAGE	64,92
WING COMMANDER IV	131,6
SHIVERS CD-ROM	93,50
NBA LIVE 96	93,50
VIRTUOSO CD	68,19
PSYCHIC DETECTIVE	93,50
ENCYCLOPEDIA OF GAMES	48,78
INTERNET CONNECTION	13,93
MEGAPAK 5	109,7
ACTUA SOCCER CD-ROM	85,00
SUPER 10 PACK CD-ROM	104,51
MORTAL KOMBAT 3	124,72
FEENDENT CD-ROM	45,25
ACTION SOCCER CD-ROM	52,69
GRAND PRIX MANAGER	93,50
DIG CD-ROM	110,90
EUROFIGHTER 2000 TFX 2 CD-ROM	131,75
CAESAR II	93,50
JOHNNY BAZOOKATONE CD-ROM	83,30
SHOCWAVE CD-ROM	93,50
PITFALL	72,13
MECHWARRIOR 2	84,59
MEGATRIPAX 3*CD-ROM	42,62
AUTO ALMANAC'96 ENCYKLOPEDIA	45,83
KOSMOSU PL. CD-ROM	89,25
HEROES OF MIGHT&MAGIC CD-ROM	102,90
CYBERMAGE CD-ROM	93,50
THE DAY OF DARK FORCES	44,00
ATLAS ŚWIATA CD-ROM	89,00

PIERWSZY W PEŁNI PROFESIONALNY KOMPUTEROWY MANAGER ŻUŻLOWY
Nareszcie możesz sprawdzić się jako manager własnej drużyny i poprowadzić ją do zwycięstwa
Pełne składy drużyn na sezon '96
Opcja gry do czterech graczy równocześnie
Doskonałe efekty dźwiękowe, muzyka również bez karty muzycznej
Dostępne wszystkie opcje występujące w prawdziwym sporcie
Możesz zostać managerem każdej znanej drużyny żużlowej lub stworzyć własną i poprowadzić ją do zwycięstwa
Program gwarantuje Ci doskonałą rozrywkę na wiele wieczorów
Program zawiera profesjonalne sceny wideo z najbardziej emocjonujących fragmentów wyścigów żużlowych

POZNAJ BLASKI I CIENIE PRAWDZIWEGO CIĘŻKIEGO SPORTU

PARCZEW 105, 63-405 SIEROSZEWICE
TEL. (064) 347813, 348890 w.112
(090) 344857



EF 2000

Oto dalsza część opisu EF2000, zapoczątkowanego w poprzednim numerze.

IRST

Od kiedy Rosjanie zamontowali w MiG-29 system namierzania bazujący na projekcji termicznej, zachodnich pilotów prześladowała myśl o cichej śmierci. Obraz termiczny pozwala na namierzenie celu bez ostrzeżenia. Podejście, zalokowanie i odpalenie – wszystko bez włączania aktywnego radaru. System IRST ma tylko jedną zasadniczą wadę – dość niewielki zasięg. Efektywne pole działania to 20-30 mil w paśmie przed nosem samolotu. Odpowiednio wykorzystany system IRST może zapewnić ci wiele „łatwych" zestrzeleń. W praktyce do cichego podejścia stosuje się połączenie sytemów JTIDS i IRST – pierwszy wykorzystujesz do naprowadzenia na cel, zaś z drugiego korzystasz tuż przed odpaleniem pocisków. System IRST może też być pomocny podczas wizualnej identyfikacji celu – może generować obraz namierzonej jednostki.

DASS

DASS to zintegrowany system komputerowy, którego zadaniem jest odciążenie pilota podczas walki elektronicznej oraz podczas mylnie wystrzelonych pocisków. W skład DASS-a wchodzą wykrywacze fal radiowych, dzięki którym widzisz namierzające cię radary, zakłócacze-miksery (ECM), czujniki wykrywające śledzące cię rakiety oraz automatyczne wyrzutniki flar i pasków folii. Pamiętaj, że nie możesz do końca polegać na automacie. Gdy zostanie wystrzelona w twoim kierunku rakieta pozwól działać komputerom, ale przygotuj się też do wykonania odpowiednich manewrów i ręcznego wyrzucenia pakietów obronnych. Rozważnie korzystaj z aktywnych „mikserów" (EMC), gdyż wszyscy dookoła bardzo szybko dowiedzą się gdzie jesteś.

KOMUNIKACJA

Na każdym polu walki, także w powietrzu, komunikacja między poszczególnymi jednostkami ma zasadnicze znaczenie. Aby w pełni ocenić sytuację, musisz mieć dane od samolotów wczesnego ostrzegania, dużo też daje wysłuchiwanie komunikatów radiowych załóg wykonujących zadania nie związane z twoim – możesz się zorientować gdzie jest kocioł, a gdzie w miarę spokojnie. Istotna jest także komunikacja z jednostkami naziemnymi, szczególnie ze stacjami radiolokacyjnymi systemu wczesnego ostrzegania. Najistotniejsza zaś jest łączność z twoimi skrzydłowymi. Odpowiednie współdziałanie tworzy z was trudny do zwyciężenia zespół. Możecie się wzajemnie osłaniać, pomagać w kłopotach, wspólnie przeczesywać radarem inne obszary, przeprowadzać zsynchronizowane uderzenia... Wiele manewrów bojowych przewidzianych jest dla większej liczby samolotów – zgranie czyni z was śmiertelny team.

W EUROFIGHTER 2000 bardzo poprawnie opracowano sposób komunikacji z jednostkami. Szczególny nacisk położono na współpracę ze skrzydłowymi. Możesz wydawać wiele rozkazów – konfiguracja szyków bojowych, wspólne metody walki elektronicznej, paniczne komunikaty podczas walki manewrowej, wspólne ataki. W dodatku wszystkie komunikaty są bardzo ładnie wymawiane wspaniałym „radiowym" głosem zniekształconym przez zakłócenia. Poza tym masz możliwość wymiany informacji z naziemnymi stacjami i samolotami systemu AWACS. Komunikatów jest mnóstwo, zaś większość z nich to trudno zrozumiały dla laika żargon lotniczy – np. paniczne okrzyki skrzydłowego MUSIC ON! MUSIC ON! bynajmniej nie oznaczają, że masz włączyć pokładowy magnetofon. Trzeba przyznać, że EUROFIGHTER jest symulatorem, w którym komunikacja radiowa jest bardzo dokładnie, wręcz wzorowo opracowana.

UZBROJENIE

Oczywiście, w tak realistycznym symulatorze oprócz doskonałych algorytmów kontrolujących maszynę i sztuczną elektronikę nie mogło zabraknąć dokładnego odwzorowania uzbrojenia. EUROFIGHTER przystosowany jest do przenoszenia najnowocześniejszych rakiet A-2-A, jak i pocisków rakietowych oraz bomb A-2-G.

Do walki lotniczej autorzy przewidzieli kilka rodzajów rakiet. Na krótkie dystanse przewidziano oczywiście starego znajomego – pocisk SIDEWINDER w wersji M. Oprócz tego masz jeszcze rakietę ASRAAM – europejski odpowiednik SIDEWINDERA. Wprawdzie ASRAAM ma niektóre parametry nieco lepsze, ale mimo to wolę mieć na belkach podczepione SIDEWINDERY – wielokrotnie sprawdzona jakość. Do pojedynków na średnim dystansie przeznaczono AIM-120 AMRAAM – najlepsza rakieta „średniodystansowa" na świecie. Jej maksymalny zasięg to prawie 50 kilometrów, ale pamiętaj, że na ostatnich dziesięciu jej efektywność znacznie spada. Śmiertelne anonimowe zmagania poza zasięgiem wzroku toczysz przy pomocy nowoczesnej rakiety o zmniejszonej wykrywalności – S-225 LRAAM. Piloci ironicznie mawiają o „niewidzialnych" rakietach, że jak się je wystrzeli to nie bardzo jest się pewnym co spadnie.

Uzbrojenie A-2-G to: klasyczne „głupie" bomby – Mk-81, 82, 83 zarówno w wersji standardowej jak i HD. Bomby naprowadzane laserem – PAVEWAY II. Rakietowe pociski niekierowane – CRV-7. Są pociski sterowane Maverick uwielbiane przez co lenniwszych pilotów. Bombie DURANDAL nie oprzeż się żadna droga czy pas startowy. Do rozległych ataków powierzchniowych możesz używać bomb BL-755. Stacje radiolokacyjne drżą na myśl o przenoszonych przez EUROFIGHTERA pociskach ALARM. SEA EAGLE to potężna kobyła, która każdy mniejszy okręt od razu śle na dno.

KaYteck

Ocean '96

PC DOS 1 CD

486DX2/66 ■ 4 MB RAM ■ 30 MB HDD

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor Mirage (PC CD) 189 zł

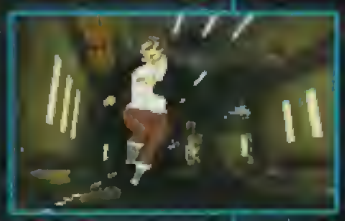
WETLANDS

Cztery lata pracy nad projektem OTHELLO przyniosły nowy pocisk nuklearny, o ogromnej niszczycielskiej mocy. Pierwszy test odbył się w górach Sierra Nevada. Dla generała Edwardsa, dowodzącego z ramienia armii całym projektem efekty przerosły oczekiwania. Dla profesora Phillipa Nahj, który jako konstruktor miał prawo obserwować ściśle tajne testy, był to jeszcze jeden dowód na błąd w obliczeniach. Profesor Nahj ostrzegał, generał Edwards nie chciał słuchać. Tydzień później kolejna detonacja pocisku Nahja przyniosła nieoczekiwane skutki uboczne, którymi Edwards obarczył profesora. Silne zakłócenia atmosferyczne spowodowały czteroletnią burzę, która zalała deszczem każdy zakątek kuli ziemskiej. 98% Ziemi znalazło się pod wodą, 98% jej mieszkańców zginęło. Profesor Nahj został osadzony w najlepiej strzeżonym w galaktyce więzieniu ALPHA16. Wiedza, którą posiada, czeka na uwolnienie. Nie musi czekać długo. Pewnego dnia grupa najemników dokonuje ataku na więzienie i odbija profesora zabierając go ze sobą...

Tak się zaczyna WETLANDS, kontynuatorka bardzo modnej i popularnej ostatnio linii „celowniczków", zapoczątkowanej na szeroką skalę niewątpliwie przez REBEL ASSAULT i MADDOG. Jeśli nie wiesz na czym polega celowniczek, to wyjaśniam: komputer odgrywa sekwencje filmowe, zaś rola gracza polega na naprowadzeniu myszką celownika na wrogi obiekt i wciśnięcia przycisku FIRE.

Twoim zadaniem, jako najlepszego z najlepszych i w ogóle człowieka od zadań specjalnych, jest odnalezienie profesora i oddanie w ręce odpowiednich władz. Facet, którym kierujesz wygląda jak marzenie albo australijski kowboj; zarośnięta szczęka, przystojna twarz, twarde, męskie rysy, zdecydowane ruchy i gesty. Przez 20 misji wypełnionych wrogami po brzegi ekranu będziesz latać, biegać, pływać czy obsługiwać wielkie podwodne działo. Pomagać ci będzie fajna babeczka, siedząca w centrum kontroli (i bawiąca się komputerowymi danymi), którą niestety widać tylko kilka razy, cały czas jednak słyszysz jej głos.

Gra się bardzo przyjemnie, podobnie jak we wszystkie celowniczki. Zwłaszcza, że wszystko zostało przygotowane naprawdę doskonale. Poziomy nie wyglądają tak samo, zadbano aby były różnorodne, mimo że większa część akcji rozgrywa się na Ziemi, a raczej pod wodą okalającą całą skorupę.



Programiści miejscami starali się stworzyć coś bardziej interaktywnego niż zwykłe odgrywanie filmików, czasem trzeba podjąć decyzję, w którym kierunku się udać. Pod koniec większości poziomów trzeba zniszczyć jakiś trudno uchwytny obiekt, np. czujniki wielkiego działa stopniowo naprowadzającego się na twój kurs. Nie sprawia to wszystko wielkiego problemu... Programiści chyba też sobie zdali z tego sprawę i stworzyli poziom, który obniża grze ocenę o 20 procent.

Ósmy level. Kierujesz po kolei kilkoma sondami wypuszczonymi ze statku, które mają za zadanie zniszczyć wrogą instalację i miny, abyś mógł przelecieć dalej. Autorzy utrudnili to z pozoru łatwe zadanie maksymalnie! Sondami się tak ciężko kieruje, że tylko najbardziej wytrwali po kilku wieczorach ciężkich wymachów myszką dostąpią zaszczytu dalszej gry. Nie mam pojęcia dlaczego ten level został umieszczony w grze, psuje tylko jej wygląd i ocenę.

Jeśli chodzi o gratikę, to obserwujemy połączenie dwóch technik animacji, dwuwymiarowej i 3D. Zdaje to egzamin doskonale, całość wygląda rewelacyjnie. Weźmy jako przykład drugi poziom gry: poruszasz się po ślicznie renderowanych trójwymiarowych korytarzach, z których wybiegają na cieble dwuwymiarowi, ręcznie animowani nieprzyjaciele. Doskonałe rozwiązanie, dużo lepsze niż pokraczne trójwymiarowe postacie, które mamy szansę często obserwować w innych produkcjach. Dźwiękowi nie można nic zarzucić – każda scenka jest mówiona przez aktorów, podczas gry przygrywa dobra, pasująca do klimatu muzyka.

Jeśli lubisz celowniczki, to obowiązkowa pozycja na liście zakupów. Jeśli zaś preferujesz inny typ gier, cóż, WETLANDS nie spodoba ci się. Warto jednak obejrzeć choćby kilka z superpłynnych animacji, które przewijają się przez całą grę. Wymagały zatrudnienia całego sztabu rysowników pracujących nad nią ponad rok.

P.S. Czy ktoś jeszcze pamięta OPERATION WOLF albo OPERATION THUNDERBOLT???

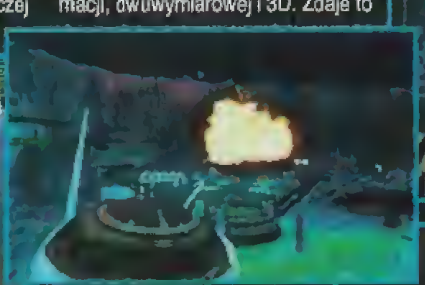
Gulash

NWC'95

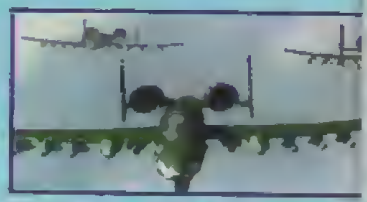
PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 10 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor
Mirage (+2 CD) 145 zł

70

Za: grafika, animacja, fabuła
Przeciw: ten jeden poziom...



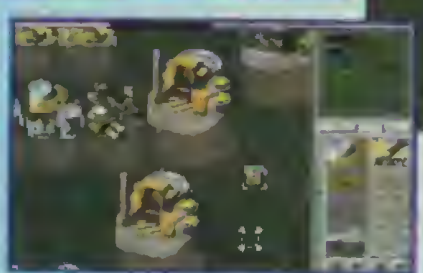
COMMAND & CONQUER COVERT OPS



Ponieważ Sułtan Polskiej Strategii zwany Bergerem wyjechał na tygodniowy urlop, by wziąć udział w chińskich manewrach dookoła Tajwanu, ktoś musiał go tymczasowo zastąpić. Padło na mnie, podobnie jak wielu graczy niestrategów zdeklarowanego fana DUNE 2 i COMMAND & CONQUER. Gdy więc dotarł pakiet nowych scenariuszy do tego ostatniego, z należną czcią zdzieralem folię z pudełka.

TAJNE OPERACJE

Produkt zawiera 7 misji GDI oraz 8 NOD. Dodatkowo dla sprawnych sieciowo przygotowano 10 misji, a dobrze wiedzieć, że ta gra, jak żadna inna, podczas zabawy we dwójkę nabiera zupełnie nowego wymiaru. Do uruchomienia COVERT OPERATIONS niezbędne jest posiadanie COMMAND & CONQUER. Po instalacji w menu pojawia się po prostu dodatkowa opcja: NEW MISSIONS.



Poziom trudności jest dużo wyższy niż w zestawie standardowym C&C. W większej części misji nie dysponuje się na starcie Construction Yard. Żeby zdobyć możliwość budowy własnej bazy, trzeba najpierw wykonać pewne zadanie strategiczne: odłączyć napięcie od Obelisk Tower, zdezaktywować wrogie stanowiska przeciwlotnicze, czy po prostu przejąć część wrogiej bazy. Najbardziej pomysłowa jest misja, w której własny Construction Yard znajduje się wewnątrz bazy GDI. Nie można wykonać ani jednego fałszywego ruchu, bo dywersja zostanie od razu rozpoznana. W innej baza NOD znajduje się w całkowitym okrążeniu – trzeba wówczas sprzedać część zabudowań i przedrzeć się przez pierścień wroga. Każda misja to odrębny, ciekawy pomysł fabularny. Niestety, autorzy wraz z sympatycznym Edwardem del Castillo na czele okazali się leniami i wykazali kompletny minimalizm podczas opracowywania filmików przed kolejnymi misjami. W większości są to sekwencje przeniesione z oryginalnego COMMAND & CONQUER, poza tym nie istnieje nić fabularna spinająca klamrą wszystkie wydarzenia.

COVERT OPERATIONS oferują bardzo dużo grania, zapytam jednak tak samo, jak przy okazji nowych scenariuszy do MAGIC CARPET: dlaczego producent wydaje po kilku miesiącach nowe misje bez jakościowych zmian, żądając połowy ceny oryginału? Pierwsza odpowiedź brzmi: bo jest na nie popyt. Zaś odpowiedź druga: bo pieniądze i sława rozleniwiają. Wiadomo już, że w następnej kolejności WESTWOOD wyda COMMAND & CONQUER: RED ALERT, który tematycznie sięgał będzie w czasy poprzedzające konflikt obu korporacji. Rozpocznie się to pod koniec lat trzydziestych naszego wieku, tyle tylko, że wojnę rozpęta Józef Stalin, nie zaś jego zaufany przyjaciel z Trzeciej Rzeszy. A tuż po tym tytule ukaże się COMMAND & CONQUER 2. Obie produkcje mają już posiadać grafikę SVGA oraz nowe jednostki i budowle. Widać, że WESTWOOD czuje, iż trafił na złotą żyłę.

MOJE ROZBOJE

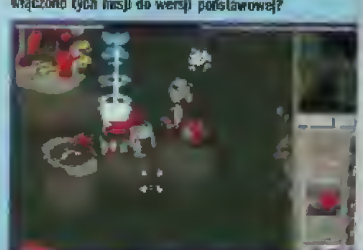
1. Podręcznik Małego Szeregowca rozpocznijmy od stwierdzenia, iż często kluczową rolę odgrywa błyskawiczny rozwój bazy, by na przykład w okolicach strategicznego mostu rozmieścić działa. Najłatwiej osiągnąć to poprzez budowę ciągu silosów, w międzyczasie sprzedając te, które znalazły się na końcu. Metoda okazuje się o wiele szybsza i skuteczniejsza niż ciągnięcie tam muru.

2. Są trzy sposoby demontażu wrogich stanowisk ogniowych: można je unieszkodliwić bombardowaniem tudzież strzałem Ion Cannon, odłączyć im napięcie burząc elektrownie, lub poprzez atak konwencjonalny. I tak, przeciwko Guard Towers najlepiej wytoczyć artylerię. Jest ona zdolna prowadzić ogień bez wchodzenia w ostrzał wieżyczek. O wiele trudniej jest zdjąć Obelisk Tower, którymi dysponuje NOD. W sposób konwencjonalny bez poważnych strat można go zniszczyć tylko atakiem helikopterów. Aby załatwić sprawę jednym nalotem, potrzebne są cztery maszyny.

3. Możliwość odpalenia równającej z ziemią okolicę głowicy atomowej NOD zdobywa po wybudowaniu świątyni. Aby obronić się przed poważną dewastacją, warto często nagrywać stan gry na dysk. Wypuszczenie głowicy idzie zazwyczaj w parze z atakiem konwencjonalnym. Zobaczywszy gdzie spadnie głowica, użyj Load i w kilkanaście sekund spróbuj sprzedać sprzęt, który znalazł się w polu rażenia.

4. W misjach NOD na teren bazy przedostają się posiadające zdolność samoregeneracji czołgi-mamuty. Upatrują sobie one jakiś cel (najczęściej helikopter) i zaczynają go gonić, na szczęście nie ostrzeliwując zabudowań. Nie należy delikwenta atakować jednostkami, bo spowoduje to straty, lecz podprowadzić go w pobliże Obelisk Tower.

Micz



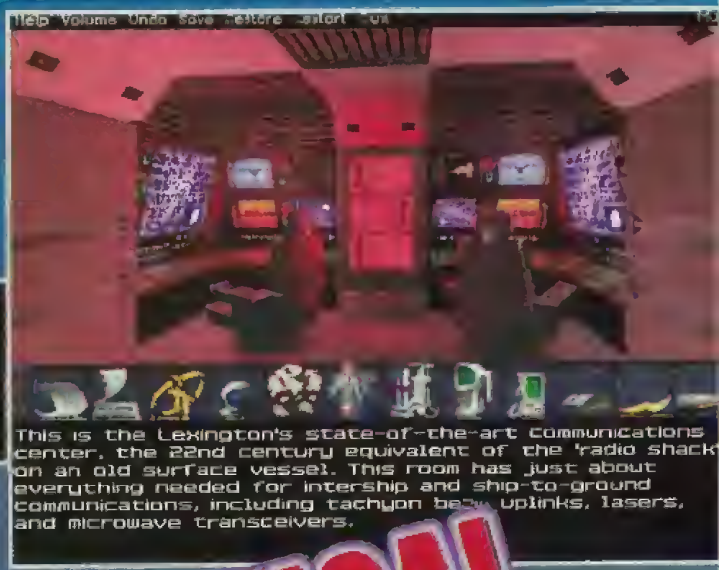
Westwood'96

PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 15 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: maj
IPS Computer Group (PC CD)

Za: piętnaście nowych, doskonałych misji
Przeciw: brak jakościowych zmian. Dlaczego nie włączono tych misji do wersji podstawowej?

MISSION CRITICAL

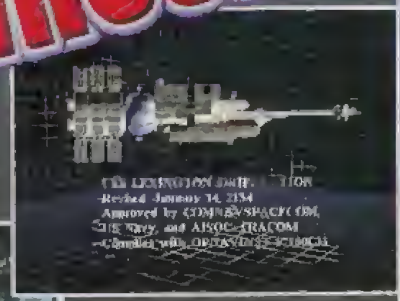


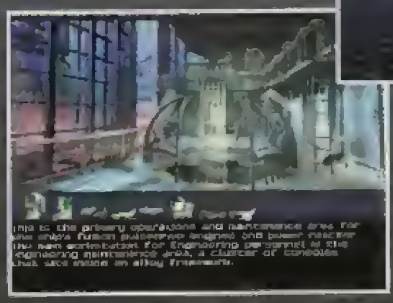
wysyłają na misję pokojową statek badawczy Jericho pod eskortą statku flagowego USS Lexington do pewnej nadającej się do kolonizacji planety. Późniejsze wydarzenia pokażą, że misja oznaczona kryptonimem kodowym 161 ma decydujące znaczenie dla ostatecznego przechylenia szali w toczącej się wojnie.

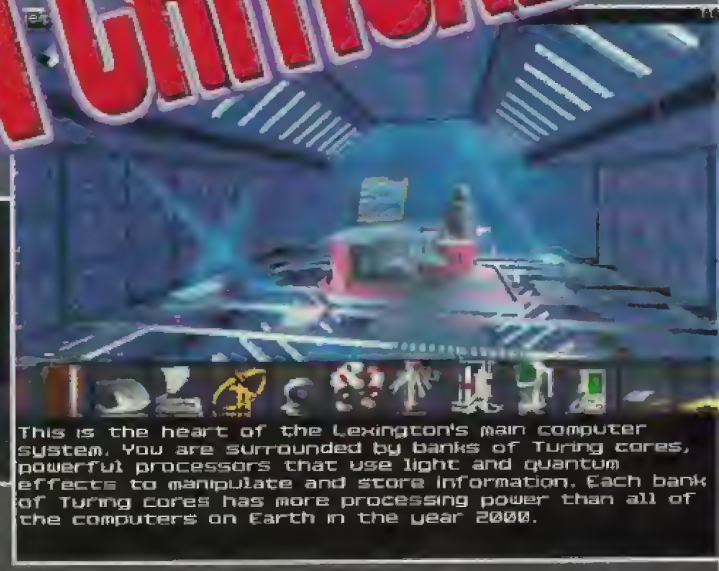
Zapaleńcy z LEGEND ENTERTAINMENT porzucili wreszcie swoje sztandarowe tekstowe przygodówki, takie jak seria SPELLBOUND czy ERIC THE UNREADY i zabrali się za gry „multimedialne". MISSION CRITICAL jest drugim po SHANNARA takim dziełem. Nowe produkty przypominają nieco ostatnie produkcje INFOCOM, choć moim zdaniem są od nich słabsze.

Magnesem przyciągającym do MISSION CRITICAL miała być obecność pary aktorów. Pierwszy to Michael Dorn, grający postać kapitana Stevena Dayna. Mówcie co chcecie, a dla mnie Dorn na zawsze pozostanie masywnym porucznikiem Worfem ze „Star Trek – The Next Generation". Można zmyć charakteryzację, ubrać go w inny mundur, ale nadal będzie przeświytywać znajomy Clingon z USS Enterprise. Dlatego jest to według mnie zły wybór. Dornowi partneruje Patricia Charbonneau, znana głównie z serialu Baywatch. Jest to druga po Erice Eleniak gwiazda tego programu, która zagościła w grze komputerowej. W mundurze oficera statku gwiezdnego jest jej co prawda mniej do twarzy niż w skąpym bikini, ale lepsze to niż nic. Największy numer polega na tym, że oboje giną już w intro, zanim prawdziwa gra się w ogóle rozpoczyna!

Ale po kolei. Jest rok 2150. Układ słoneczny podzielony jest na strefy wpływów dyktatorskiego ONZ i rebelianckich Stanów Zjednoczonych. Schemat ten jest tak oklepany w literaturze i filmach SF, że nie będę zagłębiał się w szczegóły. W każdym razie nasi Tran. Po przybyciu na miejsce Lexington wpada w zasadzkę przygotowaną przez ONZ. Po morderczym ostrzale komandora Garrika, kapitan Dayna jest zmuszony do kapitulacji. Załoga ma być wzięta do niewoli, z przysługującymi jej prawami zagwarantowanymi przez konwencję genewską. Przed odlotem Dayna usypia jednego z oficerów, a jego brak tłumaczy Garrikowi niemożliwością dotarcia do rannego. Gdy transporter zbliża się do wrogiego statku, wybucha zaprogramowany uprzednio ładunek termonuklearny. Dayna poświęcił życie swoje i reszty załogi, by umożliwić wykonanie zadania. Uśpionym oficerem jesteś oczywiście ty. Opierając się na nagranych w holowizorze instrukcjach porucznik Tran, sam musisz zakończyć krytyczną misję.





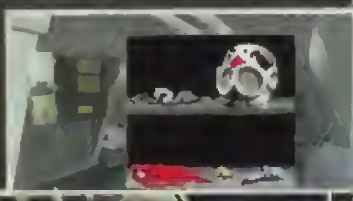


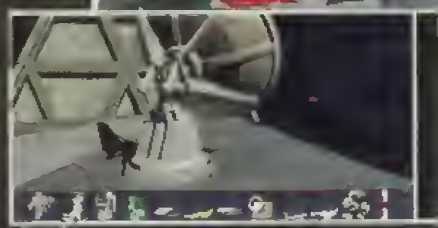
Zabicie bohaterów w pierwszej sekwencji niewątpliwie wpłynęło korzystnie na budżet gry. Zabicie reszty załogi ułatwiło życie programistom o tyle, że nie musieli żmudnie nakładać na tła ludzi. Tylko dlaczego te sprytne oszczędności mają się odbijać na kupujących? Zabiegi te sprawiły, że gra zrobiła się straszliwie sterylna. Łażenie po statku staje się w końcu nudne, kiedy nie ma nawet do kogo gęby otworzyć. Na szczęście zagadki mają umiarkowany poziom trudności, dzięki czemu jakiś ciężki orzech do zgryzienia nie jest pretekstem do rzucenia gry w kąt, a autorzy postarali się urozmaicić fabułę na wszelkie możliwe sposoby.

MISSION CRITICAL zajmuje trzy kompakty. Wynika to raczej z chęci autorów z LEGEND do podpasowania się do kanonu objętości gier full motion video (FMV) niż z faktycznej potrzeby. Chyba dałoby się ją upchać na dwóch płytkach. Miejsce zajmują tu głównie renderowane animacje przechodzenia z miejsca w miejsce, tak by gracz miał iluzję poruszania się w trójwymiarowym świecie. W początkowej fazie gry jest to bardzo przyjemne, później narastała we mnie chęć przerywania przejściówek, by choć trochę przyśpieszyć ślimaczące się tempo gry.

Natomiast na plus należy zaliczyć eleganckie wykonanie animacji ze statkami kosmicznymi oraz ogólnie dbałość o wygląd. Dobrą stroną jest też możliwość uruchamiania gry zarówno z poziomu DOS jak i Windows.

User Jama





i systemy ułatwiające przeżycie.

TERRANOVA zaskakuje opracowaniem graficznym. Gra wykorzystuje tryb podwyższonej rozdzielczości i wynim w rozliczne akcesoria czyniące bliźnim krzywdę. Oczywiście bliźni nie są tacy głupi i też siedzą w robotach – tak więc gdy chcesz dobrać się komuś do skóry, musisz mu najpierw zepsuć robota.

TERRANOVA: STRIKE FORCE CENTAURI to kolejna po MECHWARRIOR 2 „profesjonalna" gra, w której gracz walczy siedząc w wielkim robocie bojowym. O ile MECH 2 był grą raczej zręcznościową, to nowy produkt LGT oferuje nieco bardziej symulacyjny, a nawet taktyczny charakter. Robot gracza nie jest bynajmniej ruchomą superfortecą ziejącą ogniem. Pupilek, w którym siedzimy to bardzo skomplikowana maszyna podatna na różne uszkodzenia i przenosząca niezbyt imponujący zestaw środków bojowych. A w dodatku przeciwnicy mają bardzo podobne, jeżeli nie lepsze roboty. Zadania niekiedy są tak skomplikowane, że nie bardzo wiadomo co zrobić, żeby czegoś nie zepsuć. Przed graczem stawiane są trudne zagadki taktyczne – szczególnie częste podczas wykonywania misji zespołowych.

W miarę wypełniania zadań dostajesz nowe typy wyposażenia i uzbrojenia. Zaczynasz grę w skromnym pancerzyku bojowym wyposażonym w laser o sile niewiele większej niż w czytniku CD, a kończysz w ciężkim robocie bojowym, który może anihilować pomniejsze pagórki. W trakcie gry udostępniane są różne pomocnicze urządzenia

LOOKING GLASS TECHNOLOGIES to ambitna grupa programistów, których produkty już nie raz robiły na rynku niezłe zamieszanie. To oni opracowali trójwymiarowy system do serii ULTIMA UNDERWORLD, to oni wykonali mrówczą pracę przy SYSTEM SHOCK, to oni wreszcie stworzyli FLIGHT UNLIMITED. Jak widać, nie krępuje ich przywiązanie do konkretnego gatunku gier, a celem jest jak najwyższa jakość techniczna i jak największa miodność. Ludzie z LGT potrafią nadać grze komputerowej niesamowicie wciągający klimat. Klimat, który urzeka gracza na wiele długich dni. Darzę ich szacunkiem za to, że nawet ta ich gra, która nie staje się przebojem rynkowym, ma duszę.

Walki wielkich robotów to ciekawy motyw, często spotykany w filmach, komiksach i mandze. Pomysł dosyć wygodny – nie trzeba dużo myśleć nad scenariuszem, zaś widowiskowa akcja jest zapewniona. Gracz wypełnia rozmaite misje w różnorakich warunkach sterując nowoczesnym robotem bojowym wyposażo-

gląda wtedy po prostu ślicznie. Wszystko jest dokładnie wypełnione teksturami. Wybuchy, ogień, dymy jak z obrazka. Walka odbywa się we wszystkich niemal krajobrazach – od ośnieżonych gór do gorących pustyń. Cały teren jest płynnie pofałdowany – nie ma żadnych nienaturalnych niespodzianek w stylu trójkątnej góry. Możesz zobaczyć kaniony, rzeki, wodospady, jeziora, lasy... Biegając i walcząc czujesz cały czas ukształtowanie terenu. Możesz je wykorzystywać podczas wypełniania misji. Niekiedy grafika jest taka fajna, że włącza się tryb pełnoekranowy tylko po to, by podziwiać widoki. Oczywiście nie ma nic za darmo – do trybu podwyższonej rozdzielczości potrzeba Pentium.

Na wzmiankę zasługuje też ścieżka muzyczna. Nie wiem skąd LGT bierze takich fachmanów, ale muzyka w tej grze jest super. Różne motywy, różne aranżacje, a wszystko idealnie wkomponowane w akcję. Płynne przejścia od spokojnych taktów kiedy jesteś sam do dynamicznych kawałków podczas walki są niekiedy zaskakujące. Do tego dochodzą nastrojowe utwory podczas wizyt w bazie.

SIEDZĘ W ROBOCIE

Widok typowo symulacyjny – siedzi się w kabinie, wszędzie pełno ekranów, wyświetlaczy i wskaźników. Do dyspozycji są dwa wyświetlacze wielofunkcyjne i jeden wyświetlacz systemu nawigacyjnego. Na górze ekranu kompas z zaznaczonymi punktami nawigacyjnymi i pozycją twoich ludzi. Trzeba przyznać, że wszystkie niezbędne dane podawane są w bardzo przejrzysty i jednoznaczny sposób. Poza tym robota kontroluje się nadzwyczaj łatwo. Najwygodniej używać myszki i klawiatury. Robot oprócz standardowych ruchów może także poruszać głową na boki oraz w górę i w dół. Jednak najłatwiej walczyć stojąc do przeciwnika przodem.

TE

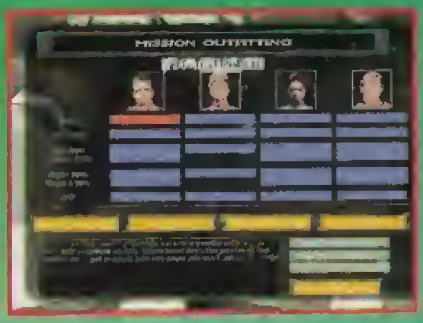
Czynna służba poprzedzona jest kilkoma misjami szkoleniowymi, podczas których instruktor wyjaśnia ci jak używać wszystkich systemów pokładowych. Trzeba przyznać, że misje szkoleniowe są opracowane na tyle ciekawie, iż praktycznie nie trzeba zaglądać do instrukcji. Poza tym wszystkie wyświetlacze możesz przełączać myszką, a gdy wskażesz jakiś punkt na ekranie to po chwili ukaże się podręczny HELP wyjaśniający co i jak.

Na każdą misję zabierane są trzy sondy zwiadowcze, którym można określić trasę lotu. Sonda leci na pewnej wysokości, zaś ty na wyświetlaczu masz retransmitowany obraz z kamer małego zwiadowcy. Odpowiednio wykorzystani elektroniczni szpiedzy mogą cię ustrzec przed bardzo nieprzyjemnymi niespodziankami – wiadomo – w łatwy sposób możesz przeciwnikowi odebrać element zaskoczenia. Jednak wszystko ma dwie strony – sondę bardzo łatwo wykryć – informujesz wroga o swojej obecności.

Pod żadnym pozorem podczas bezpośredniej walki nie stój w miejscu – skacz, biegaj, skręcaj i w ogóle zachowuj się jak naćpana mucha – zmniejszasz w ten sposób szansę trafienia.

Muszę przyznać, że grając w TERRANOVA miałem jakieś nie-

TERRANOVA
STRIKE FORCE CENTAURI



jasne skojarzenia z SYSTEM SHOCK. Czuje się, że te gry opracowywali ci sami ludzie – podobne, rzekłbym kompleksowe wykorzystanie myszki, podobna intuicyjna kontrola dosyć skomplikowanej rozgrywki. Ale wszelkie podobieństwa kończą się na konkretnych rozwiązaniach technicznych – klimat jest zupełnie inny. Tam był cybernetyczny RPG, a tutaj są walki robotów.

DZIAŁAM Z KOLEGAMI

Zabawa dopiero się rozkręca, kiedy pod swoją komendę dostajesz nowych żołnierzy. Wtedy czujesz smak prawdziwej walki. Jednocześnie na polu walki możesz dowodzić trzema robotami. Zestaw poleceń, komend i formacji jest dosyć bogaty. Możesz każdemu z podwładnych określić inną trasę marszową i przydzielić odmienne zadania.

Na misję możesz też zabrać różnorakich specjalistów, którzy będą wykonywać zadania specjalne. Do dyspozycji masz typowych zabijaków – uzbrojeni po zęby staną do walki z każdym wrogiem. Są specjaliści od misji zwiadowczych – możesz ich wysyłać na rekonesans będąc prawie pewnym, że wykonają swe zadania niezauważeni przez wroga. Mechanicy mogą na polu walki dokonywać niezbędnych reperacji – ich zdolności nie raz pozwolą ci z sukcesem ukończyć misję. Niektórzy twoi podkomendni to spece od demolki – biegają objuczeni ładunkami wybuchowymi i w dowolnym wskazanym przez ciebie miejscu mogą zrobić małe, dobrze funkcjonujące piekiełko. Są też profesjonaliści od systemów elektronicznych.

Rozsądne wykorzystanie podwładnych to podstawa sukcesu. Nie wszystko musisz wykonać sam – jeżeli w misji chodzi o zniszczenie wrogiej bazy to nie znaczy, że musisz osobiście podkładać ładunki. Pamiętaj, że jesteś dowódcą – daj się wykazać innym. Zapewniam, że o wiele bezpieczniej jest stać na górce i dowodzić niż samemu rzucić się w wir walki. Oczywiście nie można przesadzić w drugą stronę i powiedzieć, że gdy stajesz się szefem to nic nie robisz. Często po prostu jest tak, że warunki wymagają użycia całej siły ognia jaką dysponują cztery roboty.

Pamiętaj o zabraniu odpowiednich specjalistów w zależności od charakteru misji. Jeśli będziesz mógł zabrać trzech podwładnych, radzę ci wziąć co najmniej jednego żołnierza i jednego mechanika. Pierwszy odciąży cię w walce, a drugi też na pewno nie będzie narzekał na brak zajęcia. Wszyscy podwładni mają swoje cechy charakterystyczne i umiejętności zmieniające się wraz z biegiem czasu. Czytaj opisy i bierz na misje lepszych.

AAGRH!

Gra ma jeden zasadniczy minus obniżający dosyć znacznie notę końcową. Chodzi mianowicie o wygląd walki. Roboty podczas potyczki zachowują się bardzo nienaturalnie – w ogóle nie czujesz, że walczysz z kroczącymi stalowymi potworami. Przeciwnicy po prostu przesuwają się dosyć chaotycznie strzelając od czasu do czasu – ty zaś machasz dzielnie myszką próbując kogoś trafić. W dodatku szwankuje perspektywa. Wygląda to naprawdę dosyć mizernie. Chociaż można spojrzeć na to nieco przychylniejszym okiem. Po pierwsze, nie jest to gra zręcznościowa, a więc walka nie jest sednem akcji. Po drugie, bardzo ciężko opracować algorytmy zarządzające walką w takim symulatorze i przedstawić to jeszcze w realistycznej formie graficznej – niestety widok z oczu i walka na małych dystansach z zachowaniem realizmu przerasta jak na razie możliwości PeCetów (chociaż trzeba przyznać, że obrazki z EARTHSIEGE 2 wyglądają lepiej).

PORA KOŃCZYĆ

TERRANOVA to gra dobra, choć wygląd walki nie pozwala nazwać jej grą bardzo dobrą. Entuzjaści strzelanin nie będą zapewne nieco mniej usatysfakcjonowani niż wielbiciele symulacji. Od gracza wymagana jest umiejętność rozwiązywania taktycznych problemów – czyli jak rozplanować zadania w danych warunkach, by nie zmiotło naszych z powierzchni globu. Rozgrywka wygląda następująco: analizujesz zadanie, rozpoczynasz misję, oglądasz dokładnie mapę, wyznaczasz zadania podwładnym i sobie, zaczynasz je realizować i patrzysz jak sytuacja na polu walki niweczy twoje wspaniałe plany. Musisz myśleć elastycznie i szybko reagować – inaczej wykończą cię bez problemów. Pamiętaj, że podstawa to działanie zespołowe.

Polecam – ja bawiłem się dobrze.

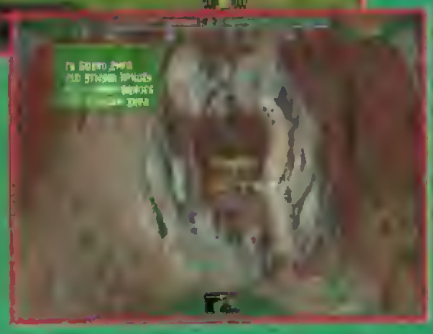
KaYteck

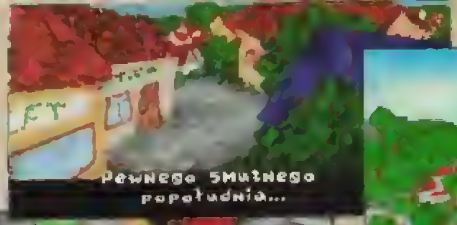
P.S. Kolejny tytuł z tego gatunku – EARTHSIEGE 2 już za progiem.

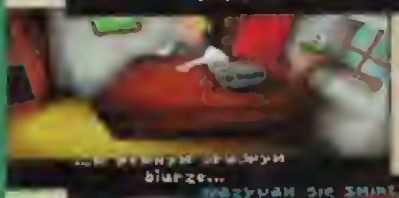
Looking Glass'96

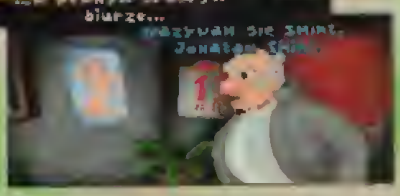
PC DOS 1 CD
486DX/66 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: maj
IPS Computer Group (PC CD)

Za: klimat, sposób obsługi
Przeciw: wygląd i realizacja walki









7 DNI i 7 NOCY

Niedługo po powstaniu TAJEMNICY STATUETKI za naszą południową granicą zawrzało, zaszumiało i na przełomie lat 94/95 powstały cztery przygodówki. Firma PTERODON SOFTWARE wypuściła na rynek TAJEMNICĘ OŚLEJ WYSPY, LITTLE PIG, 7 DNI I 7 NOCY oraz RAMON'S SPELL. Dwie ostatnie za sprawą firmy MIRAGE zostały spolszczone i trafiły do sklepów. Im też postaramy się dziś przyjrzeć.

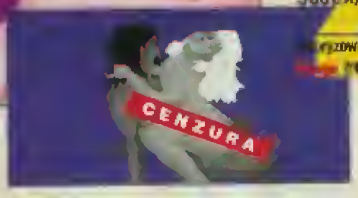
Nie są to wprawdzie arcydzieła gatunku, a co najwyżej pierwsze kroki początkującej firmy. Nie należy jednak czeskich programistów za to zbytnio piętnować, gdyż wspomniana wyżej rodzima pozycja w porównaniu do ówczesnych zachodnich konkurentów również wypadała raczej blado.

Dam sobie rękę uciąć za to, że kilka lat temu autorzy gry 7 DNI I 7 NOCY spędzili kilka wieczorów rozgryzając zagadki z SECRET OF MONKEY ISLAND i innych produktów LUCASARTS. Ale nie o to tu chodzi. Gra wygląda przyjemnie, chociaż kanciaste kształty w grafice VGA kłują w oczy. Coś za szybko przyzwyczailiśmy się do tych piękności w wyskiej rozdzielczości.

Sens gry nie odbiega za bardzo od treści filmu o podobnym tytule („Jedenaście dni, jedenaście nocy") wyświetlanego czasem na kanałach telewizji satelitarnej po godzinie 23. Nazywasz się Waszek Fałda i jesteś detektywem. Ponieważ mieszkańcy Pipidówki na ogół nie są chętni do jakichkolwiek wybryków, a oprócz tego jest ich bardzo niewielu, więc pracy masz naprawdę mało.

Pewnego popołudnia wpadł do twego biura niejaki Jonatan Smith, milioner z zawodu. Oznajmił ci, że wyjeżdża na tydzień i zostawia pod twoją opieką siedem córek. Za pilnowanie ich obiecał czek z wieloma zerami. Trochę zdziwiony, trochę ucieszony pobiegłeś do knajpy opowiedzieć o wydarzeniu kumplowi. Ten będąc już w stanie lekkiego zamroczenia alkoholowego zaproponował zakład następującej treści: w ciągu tygodnia musisz przespać się ze wszystkimi córkami pana Jonatana. Jeśli ci się uda, otrzymasz stówę. Na początku stawiałeś lekki opór, ale ponieważ po szóstym piwie wszystko przychodzi łatwiej, więc postanowiłeś spróbować. Nietrudno się domyślić, że celem gry jest wypełnienie warunków zakładu.

To chyba jest najbrzydsza grafika jaką widziałem, wprawdzie istniał w sztuce kult brzydoty zwany tarpizmem, ale to jest po prostu paskudne – Pegaz Ass



Program jako przygodówka przedstawia się co najwyżej średnio. W ciągu dnia musisz wykonać tylko kilka trywialnych czynności, aby spotkać się z kolejną córą milionera. Noc to już problem czysto zręcznościowy. Podczas wieczornej hmm... rozmowy należy używać przycisków myszy jakoś tak: lewo, prawo, lewo, prawo, itd. Żeby dojść do wprawy potrzeba sporo treningu. Jest to o wiele trudniejsze niż główkowanie nad zadaniami natury przygodowej.

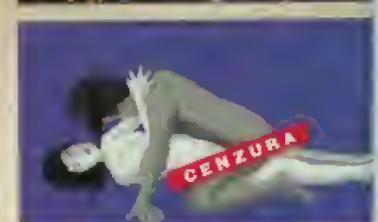
Spolszczenie jak to spolszczenie, czasami jest celne, a czasem zupełnie kulą w płot. Poza tym jeśli już widzimy poprawnie odmienione trudne dla obcokrajowców polskie słowa, to chciałoby się również ujrzeć np. napis SKLEP, a nie jakieś tam SHOPPE. Nie wspominając o fakcie, że co jakiś czas mogą wyskakiwać teksty w stylu „Nedostatek pameti ke spuštení hudby" doprowadzające do histerycznego śmiechu.

Przez cały czas towarzyszy nam skoczna muzyczka, która sprawia wrażenie jakby co chwila się zacinała. Program obsługuje tylko Speakera, Covox'a i zwykłego Sound Blastera, co w obecnych czasach jest małym wyborem.

Podsumowując, jeszcze sporo wody upłynie w Wełtawie, zanim produkcje PTERODON zajmą ważne miejsce na rynku producentów przygodówek. 7 DNI I 7 NOCY dystansuje jednak większość konkurencji na dwóch płaszczyznach – cenowej i sprzętowej. Nie wszyscy Polacy posiadają 486 czy Pentium i nie wszyscy mogą sobie pozwolić na wydanie półtorej „bańki" na jedną gierkę. A 7 DNI... jest niczego sobie.

Bamse

Powiadają, że najbardziej podniecające jest to czego nie widać, więc w takim razie to jest bardzo podniecająca gra.



Sceny „seksu" wyglądają na przerysowane z jakiegoś podręcznika do „Życia w Rodzinie"

Pterodon'94

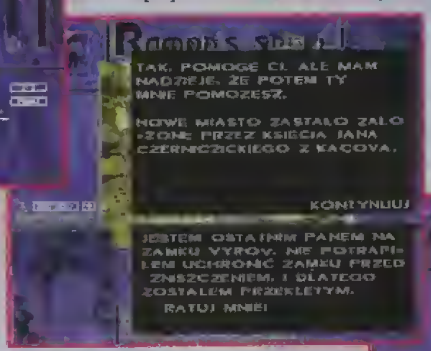
PC DOS — **2 dyskietki**

386DX/25 ■ 2 MB RAM ■ 4 MB HDD
VGA ■ SB

...ryzowany dystrybutor ...ena

40 zł

RAMON'S SPELL



Niejaki Ramon, podobno zły czarodziej, przybył do Nowego Miasta, zamienił w kamienie wszystkie dobre skrzaty i rozpanoszył się w zamku. Do ciebie oczywiście należy zmiana zaistniałej sytuacji, a co za tym idzie zgładzenie Ramona.

Ileż się musiałem nacierpieć, żeby skończyć tę grę. Koszmar zaczął się już w trakcie instalacji. Najpierw instalator nie chciał skopiować CZARÓW RAMONA do nie istniejącego katalogu, a potem, na normalnym komputerze klasy PC z procesorem 486, przegrywał na twardziela zawartość trzech dyskietak ponad pół godziny! Co prawda wspomniano o tym w instrukcji (zresztą dość skąpej), ale nie tłumaczy to ani trochę faktu zastosowania tak wolnych programów pakujących.

Na tym oczywiście nie koniec kłopotów. Doszedłem na stację kolejową i jakiś koleś zapytał mnie, o której odjeżdża pociąg. Połaziłem, poszperałem i znalazłem odpowiedź – *wszesnym popołudniem*. Pomijam fakt, że błąd w poprzednim zdaniu zrobiłem specjalnie – tak było w grze. Wróciłem do kolejarza, aby udzielić mu informacji. Niestety, obydwu słów nie dało się wpisać – nie mieściły się. Przez ponad godzinę myślałem, jakby to skrócić, wpisywałem, kombinowałem – i nic. Postanowiłem dać sobie na razie spokój i wziąłem się za inne zagadki. Po pewnym czasie okazało się, że była to zwykła „zmyłka", a prawdziwą odpowiedź poznawało się dużo później.

Kolejnym feralnym punktem było spotkanie w lesie. Na pytanie o imię wypadało na podstawie informacji znalezionych w grze i w instrukcji odpowiedzieć „Sydon". Jednak program nie przyjmował tej opcji. Dopiero od dystrybutora dowiedziałem się, że w grze jest błąd, o którym zresztą w instrukcji nie ma ani słowa. UWAGA – prawdziwe imię rozbójnika (a właściwie to samo, tylko po czesku) brzmi SIDONI. Dalej już jakoś sobie poradziłem, a po zabiciu Ramona razem z mieszkańcami Nowego Miasta odetchnąłem z ulgą.

Szata graficzna przypomina trochę TAJEMNICĘ STATUETKI – tu również zastosowano technikę skanowania fotografii. Trochę to pachnie prehistorią, ale cóż można poradzić. Interfejs użytkownika na pierwszy rzut oka jest dość skomplikowany, ale w gruncie rzeczy bardzo przejrzysty i łatwy do opanowania. Duże brawa autorom gry należą się za fajną mapkę, natomiast za pomysł wpisywania własnoręcznie odpowiedzi na pytania (i to jeszcze bez polskich liter) zdecydowanie wypada zganić.

Przez cały czas towarzyszy nam dość smętna muzyczka, oprócz której podczas grania nie słychać żadnych innych odgłosów. Na marginesie dodam, że już w latach 80. był większy wybór kart dźwiękowych niż między Sound Blasterem i... ciszą.

Jeszcze bardziej niż w 7 DNI... wkurzają błędy w tłumaczeniu. Spotyka się je na każdym kroku. Chyba byłoby ich mniej, bądź wcale, jeśli tę robotę powierzonoby wykształconemu Polakowi. Bo niby skąd jakiś tam Czech ma wiedzieć, że w naszych wyrazach litera V nie występuje?

To co także drażni, to niespójność. Cała fabuła jest mocno naciągnięta. Sprawia wrażenie, jakby kiedyś była strasznie długa i żeby zmieścić w pewnych ramach została obcięta o około 70%. Stąd wynika cała kupa niekonsekwencji i niedomówień. Gra jest potwornie okrojona z wszelkiego rodzaju opisów. Wiecie jak zginął Ramon? Użyłem na nim świecznika. A dalej musicie sobie wyobrazić, bo z programu niczego na ten temat nie można wywnioskować. Do tego dochodzą jeszcze bardziej skrócone zakończenie i intro.

Ogólnie rzecz biorąc, gra wypada dużo poniżej przeciętnej ukształtowanej przez kompaktowe przygodówki, którymi nasz rynek jest ostatnio zalany. Ale tu sytuacja jest dokładnie taka sama, jak w przypadku 7 DNI... – z powodu niewielkich wymagań finansowo-sprzętowych pewnie niejeden gracz zakupi ten produkt, który dla rasowego przygodówkowca na pewno nie jest pozycją obowiązkową.

Bamse

Pterodon'94

PC DOS — 3 dyskietki

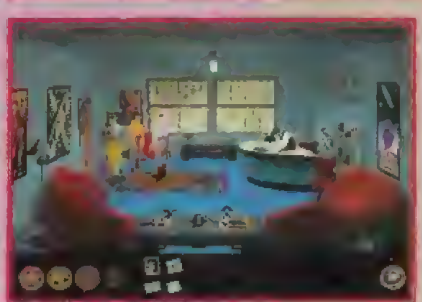
286DX/16 ■ 2 MB RAM ■ 10 MB HDD

VGA ■ SB

Autoryzowany dystrybutor Mirage (PC) — 36 zł

Robert L. Ripley to postać prawdziwa, znana w całej Ameryce, bardziej nawet od twórcy Księgi Guinessa. U nas rzadko kto miał okazję o nim słyszeć, więc należy się parę słów o tym niezwykłym człowieku. Historia jego życia jest ucieleśnieniem ideału amerykańskiego self-made-mana. W Polsce największy podziw i szacunek zdaje się budzić człowiek biznesu umiejętnie robiący lewe interesy lub polityk, który oszukuje wyborców. Amerykański mit mówi o ludziach, którzy zaczynając od zera, dzięki własnej ciężkiej pracy wspięli się na szczyt, pokonując przysłowiową drogę od pucybuta do milionera.

Dzisiaj "Na Każdy Temat" – kto się bez Mireilli Mathieu?



OneWayFly – Transylwańskie Linie Lotnicze

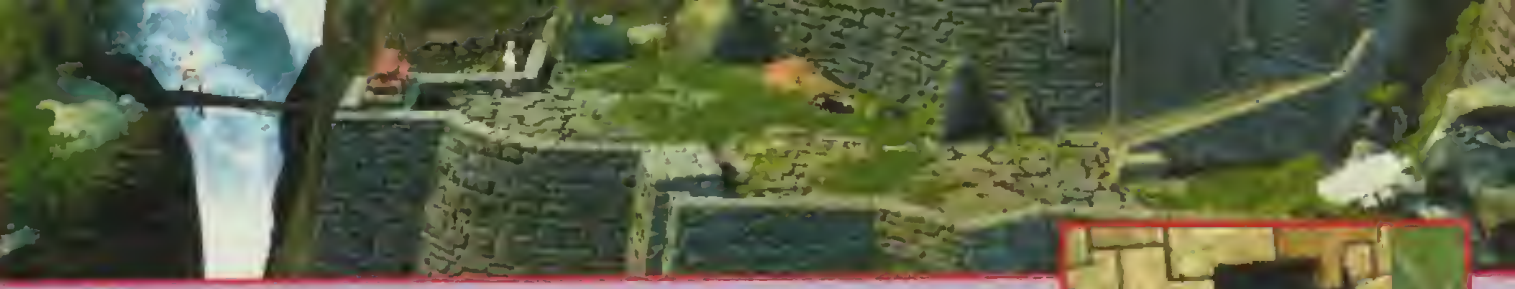
Ripley urodził się w roku 1893 w biednej kalifornijskiej rodzinie. Pierwszej pracy podjął się jako ilustrator sportowej gazety Globe. Pewnego dnia, po dłuższej niż zwykle randce okazało się, że nie zdąży opracować tematu do kolejnej kreskówki. Sporządził więc ad hoc historyjkę o dziwnych wyczynach sportowych, o których to informacje kolekcjonował. Pomysł się spodobał. Wydawca zmienił tylko oryginalny tytuł na BELIEVE IT OR NOT! Wkrótce Ripley rozszerzył zakres tematyczny swoich ciekawostek. Globe w końcu splajtował, jednak Ripleya podkupił magnat prasowy Randolph Hearst. Wierzcie lub nie, ale historyjki rysunkowe Ripleya opublikowano w trzystu gazetach, które przeczytało około 80 milionów ludzi. Roczne zarobki autora sięgnęły $500.000, co w dobie wielkiej recesji było kwotą zawrotną.

Ripley wykorzystywał te pieniądze by podróżować po świecie. Zebrane ciekawe przedmioty umieścił w Odditorium – wybudowanym przez siebie muzeum dziwności. Wystawa przyniosła zysk miliona dolarów w ciągu ośmiu miesięcy, więc powstały kolejne w Dallas, San Francisco i San Diego. Tłumy zwiedzających oglądają je do dzisiaj. Podobnie jest z historyjkami rysunkowymi. Zarówno nowe jak i stare są ciągle wydawane. Sam kiedyś się nimi interesowałem. W dwóch książkach Ripley'a, które posiadam opisano rzeczy doprawdy niewiarygodne, od rzadkich rytuałów religijnych do przepowiedni, od nietypowych imion do naturalnych formacji skalnych w kształcie zwierząt. Podobno wszystkie są udokumentowane i prawdziwe. BELIEVE IT OR NOT trafiło również do telewizji. Program pod tym samym tytułem, rewelacyjnie prowadzony przez aktora Jacka Palance, przedstawiał wszelkie imponderabilia występujące na świecie.

Protoplastą bohatera gry RIDDLE OF MASTER LU oprócz samego Ripleya jest Indiana Jones. Ripley był zafascynowany Chinami, dlatego wokół tego kraju zogniskowane są wydarzenia. Jest rok 1936, tuż przed wielką wojną, która niebawem ogarnie całą Europę, a później świat. To okres wykwintnej kultury i równie wyszukanych manier. Dzisiejsze chamstwo byłoby wtedy nie do pomyślenia. Wszyscy urzędnicy, w rozsianych po całym świecie biurach podróży Posh Express są uśmiechnięci i usłużni. Nawet złoczyńcy potrafią się zachować z klasą! Miejsce brutalnego oprawcy z Gestapo zajęła para japońskich agentów. Niższy z nich, choć kulturalny i wykształcony, jest równie bezwzględny jak jego hitlerowski odpowiednik z Indy'ego. Brudną robotę zleca pomocnikowi, żeby nie brudzić swojego nienagannie skrojonego garnituru.

Jones poszukiwał Arki Przymierza, by nie została tajną bronią Hitlera. Ripley podąża zaś za Pieczęcią Chin Shih Huang-di, pierwszego chińskiego cesarza z podobnych pobudek. Artefakt ten ukrył w grobie imperatora jeden z dworskich uczonych Master Lu. Mędrzec ten zabezpieczył grobowiec tak, by skarb nie dostał się w niepowołane ręce. Zostawił jednak rozsiane po całym świecie wskazówki, by można go wydobyć gdy już ludzie zaczną żyć w pokoju. Finałowa scena, kiedy Ripley wreszcie zdobywa Pieczęć wygląda jak motyw ze wstępu do Raiders of the Lost Ark. Ripley nie ma tak celnych tekstów jak niedościgniony Indy, ale potrafi jak on spojrzeć na świat z pewną dozą ironii - również autoironicznie. Ripley ma jednak więcej cech biznesmena niż zawadiaki. Zamiast brawurowych skoków, strzelanin i walk na pięści, woli potargować się i pogłówkować. W końcu oprócz ratowania świata przed zagładą musi zasilać swoje Odditorium nowymi eksponatami.

Charakterystyczną cechą gry są postacie – wykonane diabelnie dokładnie. Ze względu na rozmiary na pierwszy rzut oka wyglądają jak bohaterowie innych gier. Już po chwili widać jednak różnicę. Tkwi w detalach grafiki – grymasach twarzy, fałdach ubrań, rzucanych cieniach oraz sposobie chodzenia. Wszystkie ruchy są niezwykle dokładnie animowane. Bodajże jedyną przygodówką, która może się poszczycić podobnym stopniem realizmu w tej konwencji jest gra RETURN OF THE PHANTOM wydana onegdaj przez MICROPROSE. Tam jednak kalkowane były tylko ruchy prawdziwych ludzi, natomiast sama postać była dorysowana. Taką technikę sto-



RIDDLE OF MASTER LU

suje w swoich filmach rysunkowych wytwórnia Disneya. W RIDDLE OF MASTER LU na ekranie jest natomiast żywy człowiek. Autorzy gry oparli się pokusie wypchania gry sekwencjami FMV. Operują natomiast oknami akcji. Gdy na ekranie dzieje się coś ważniejszego, równocześnie pojawia się widok ze zbliżeniem. Całość jest tak zręcznie skomponowana, że zachowuje spójność.

RIDDLE OF MASTER LU dowodzi, że faceci z SANCTUARY WOODS to mistrzowie narracji. Wyobraźcie sobie na przykład takie patenty. Ripley rozmawia z panią archeolog. Samantha wychodzi za ekran, ale nadal słychać jej głos. Rozmowa toczy się dalej, więc zmiana planszy wychodzi dużo bardziej naturalnie. Albo: widzisz z ukrycia jak para japońskich oprawców przepytuje ofiarę. Wchodzisz do szopy próbując zastawić pułapkę. Podczas krzątaniny cały czas dochodzą do ciebie przytłumione odgłosy przesłuchania! Wszystko jednak bije jedna z końcowych akcji. Bandzior ma zabić Ripleya. W porę wkracza Mei Chang i angażuje go w walce wręcz. Gdy ty panicznie szukasz sposobu unieszkodliwienia wielkiego jak drzewo faceta, oni wymieniają ciosy i bloki. I nie jest to jedna animacja puszczona w kółko. Ta dwójka walczy naprawdę! Takie smaczki powodują, że gracz bardziej integruje się z wymyślonym światem.

Jak każda przyzwoita przygodówka, ta nie jest łatwa. Można przy niej spędzić kilkadziesiąt godzin. Gra wymaga koncentracji i sporych umiejętności kojarzenia. Zagadki są skomplikowane, ponieważ przedmioty mogą być wykorzystane wielokrotnie, często w bardzo dziwny sposób i z dala od miejsca, w którym się je znajduje. Szczytem jest cygaro. Ripley weźmie je z wolnego miasta Gdańsk, a wykorzysta dopiero w klasztorze w Indiach. Mniej więcej pośrodku rozgrywki pojawia się labirynt. Jest to jedyna tego rodzaju partia w grze, ale za to mocno rozbudowana. Dla osób, które podobnie jak ja nie lubią tego typu wstawek w przygodówkach, Peter Taylor, jeden z programistów zdradził sztuczkę jak to obejść. Ale zostawię ją do pełnego opisu przejścia gry w następnym numerze.

Ekipa z SANCTUARY WOODS MULTIMEDIA CORPORATION, spisała się na szóstkę. Tym bardziej należą się brawa, że RIDDLE OF MASTER LU to przygodówkowy hit firmy, która dotychczas zajmowała się głównie produkcją gier i programów edukacyjnych dla dzieci. Gra daje po prostu czadu. To obowiązkowa pozycja dla każdego weterana przygody.

User Jama

Sanctuary Woods'95

PC DOS 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

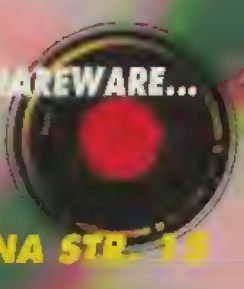
Mirage (PC CD) 146 zł

A SŁYSZAŁEŚ, ŻE...

OD CZERWCA SECRET SERVICE UKAZUJE SIĘ Z KOMPAKTEM!

DWADZIEŚCIA KILKA DEM NAJNOWSZYCH GIER, SAVEGAMERY, UŻYTKI, SHAREWARE...

KTO TO ZROBIŁ? OCZYWIŚCIE MY! ZAPAMIĘTAJ I POWIEDZ KUMPLOM



SZCZEGÓŁY NA STR. 15

Pustka. Czuję ból. Rozproszone echa wspomnień smagają świadomość jak ognisty bicz. Stukanie do drzwi w środku nocy. Nakaz aresztowania. Proces. Sędzia wydaje wyrok. Philipie Werren, skazuję cię na powieszenie za morderstwo. Ludzie! Przecież ja nie zabiłem swojej córki! Rozwścieczony tłum porywa mnie w stronę szubienicy. Krzyczę. Rozpaczliwie krzyczę, że jestem niewinny. Kat wkłada mi pętlę na szyję. Zapadnia. Stryczek zaciska się tłumiąc rozdzierający wrzask. Pustka...

Nachyla się nade mną postać w białym kitlu. Czy to anioł? Nie, chyba medyk. To niemożliwe, pamiętam jak umierałem. Przez moje ciało przechodzi mimowolny dreszcz. Podnoszę rękę. Ależ to dłoń kobiety! Święty Boże, co ten potwór ze mną zrobił? Nie śmiem spojrzeć w lustro. Ból jest nie do zniesienia. Mężczyzna coś mi wstrzykuje. Ogarnia mnie błogie ciepło. Myśli przestają się plątać. Żyję.

LABORATORIUM

Kiedy już będziesz w stanie wstać, rozejrzyj się po laboratorium. Jest tu wiele ciekawych sprzętów: obejrzyj komentarze do wzorów na tablicy, zobacz co się stanie gdy włączysz aparaturę, zerknij na układ okresowy, a co najważniejsze przeczytaj notatki doktora. Frankenstein wynalazł nowy rodzaj energii, odpowiedzialnej za podtrzymywanie życia. Można ją kontrolować przy pomocy zielonego pierwiastka, nazwanego przez odkrywcę kryształem życia. Jeden taki tkwi na półce. Kiedy doktor zajmie się swoimi sprawami, weź kryształ i połóż go na stole po prawej. Z dolnej półki szafy wyjmij szmatkę, a spod okna parę zwojów liny; obie rzeczy również połóż na stole. Z tych elementów uda ci się skleić prowizoryczny spadochron, na którym wyrzucisz kryształ przez okno. Ale podmuch wiatru porwie ładunek i zaniesie na pobliską wieżę. Nie martw się, zaraz go odzyskasz. Obok tablicy jest drabina prowadząca na dach.

DACH

Znajdziesz tu tabliczkę z wygrawerowanym układem słonecznym. Przerysuj rozmieszczenie planet tej, jak i następnych tabliczek, które wkrótce odnajdziesz. To ważne! Zwróć uwagę, że słońce okrąża jedynie siedem planet – tylko tyle znano w czasach Frankensteina. Gdy wrócisz do laboratorium, odszukaj zapadnię. Tą drogą przedostaniesz się na niższy poziom. W ciemnym pomieszczeniu dojrzysz olbrzymie cewki. Doktor używa ich do magazynowania energii wykradzionej piorunom.

Otwórz drzwi obok schodów i podejdź do kul armatnich. Jedną z nich umieść w stalowym koszu. Gdy pociągniesz za sznur, kula strąci głowę łosia, na której oplątana jest lina. Wolny koniec zdobycznej liny spuść przez wyrwę w murze. Zejdź po linie do wyrwanej kraty.

TAJNE PRZEJŚCIE

Odkryłeś pierwsze tajne przejście. Poziom niżej znajduje się małe pomieszczenie. Na biurku będziesz mógł wykonać własny eksperyment z dala od wzroku wszędobylskiego Frankensteina. Zapamiętaj jak tu dojść i zejdź poziom niżej. Natkniesz się na stary mechanizm. Tak stary, że gdy tylko sięgniesz do dźwigni, wypadną kółka zębate. Włóż części z powrotem na miejsce i ponownie pociągnij dźwignię – otworzy się przejście do holu głównego zamku.

ZAMEK

Idź na wprost aż do masywnych drzwi. Za nimi jest sala biesiadna. Są duże szanse, że spotkasz tu doktora, który zamieni z tobą parę słów i wyjdzie. Podejdź do kominka. Na dole po lewej stoi torba lekarska. Wewnątrz są notatki świadczące, że torba jest własnością Frankensteina. Na stole zostały resztki posiłku. Dawno nic nie jadłeś, ale nóżka indyka będzie ci potrzebna do eksperymentu.

Opuść komnatę drzwiami na lewo od kominka. Idź na prawo, następnie na lewo – w końcu wejdź do drzwi po prawej. W spiżarni jedyną ciekawą rzeczą są zapiski doktora. Inne drzwi na tym poziomie są zamknięte na głucho, więc wróć do holu głównego i wejdź po schodach na górę. Odszukaj wypaloną komnatę, w niej jest kolejna tabliczka. Teraz znajdź schody na trzecie piętro. Jeśli skręcisz w prawo, pójdziesz prosto, w prawo, a na koniec w lewo – dojdziesz do obserwatorium. W tej chwili możesz tu jedynie poszperać w notatkach. Zejdź do holu głównego i wyjdź na zewnątrz.

DZIEDZINIEC

Z tego miejsca masz najlepszy widok na ogród. Zwróć uwagę na labirynt w lewej części. Dobrze byłoby mieć plan labiryntu na wypadek, gdyby później trzeba się było weń zagłębić. Podejdź do drzewa, przy którym leży lina. Jest tu także tabliczka numer 4. Idź dalej, podejdź do ściany najbliższej wieży, tej niedaleko wrót na dziedziniec. Wdrap się na górę. Jeśli będziesz zawsze wybierał lewą ścieżkę, odzyskasz wkrótce kryształ życia.

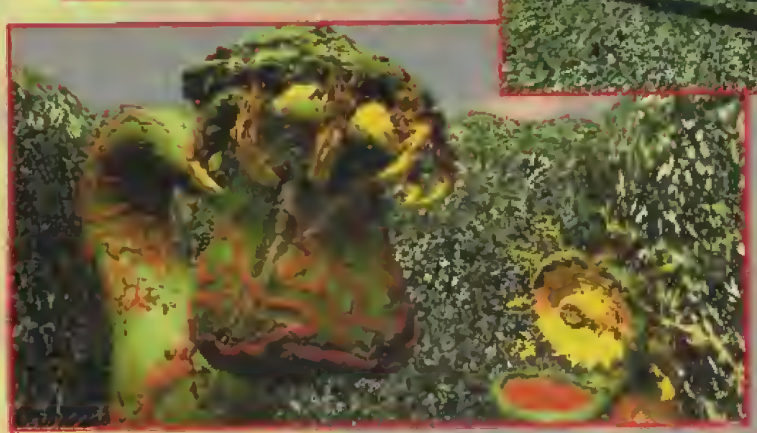
Naprzeciwko drzwi znajduje się wejście do ogrodu. U podstawy urządzenia irygacyjnego jest przybita tabliczka z numerem 3. Skieruj kroki z powrotem do zamku. Skorzystaj z tajnego przejścia za gobelinem, by dostać się do pokoiku z biurkiem. Połóż na nim kryształ życia i nóżkę indyka. Dalej idź na górę, przez kratę na dachu, a stamtąd do pomieszczenia z cewkami. Obok schodów jest deska. Weź ją, skręć w prawo, a dalej idź na dół. Połóż deskę na dziurze w schodach i przejdź po niej do pracowni.

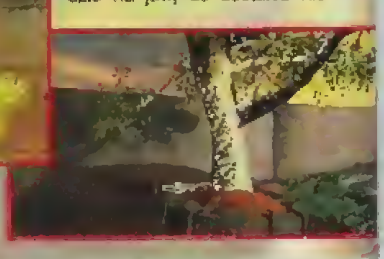
PRACOWNIA

Kiepsko byłoby, gdyby doktor nakrył cię w swojej pracowni, więc się nie ociągaj. Pudełko leżące na stoliku emanujące zieloną poświatą to potrzebna ci bateria. Zabierz też miedziany drut ze ściany. Podłącz kolejno przewód zasilania do czterech punktów zamykających obwód. Pierwsze trzy powodują skurcz ramienia, pisk kota i nieartykułowany krzyk ludzkiej głowy. Ostatni wyłącza zamrażarkę i odblokowuje przejście po prawej. Odwróć się. Na środku sali jest drugie biurko. W jego szufladzie leży kluczyk do drzwi. Prawe drzwi prowadzą do wyznaczonej dla ciebie sypialni, małej klitki bez okna. Najpierw jednak wejdź przez drzwi lewe. Za nimi jest magazyn, a w nim notatki i tom. Następne drzwi są zamknięte na zamek szyfrowy. Przestaw pierwszy, drugi i czwarty przełącznik w pozycję górną, a trzeci i piąty w pozycję dolną. Wejdziesz do warsztatu.

WARSZTAT

Podejdź do machiny po lewej. Z szafy wyjmij mózg, połóż go na podstawkę i podłącz elektrody. Kiedy pociągniesz za dźwignię, impuls napięcia spowoduje, że głowa wyrecytuje ostatnie zdanie zapamiętane przez mózg przed śmiercią. Procedurę powtórz z pozostałymi mózgami. Pomimo że przestuchujesz wspomnienia różnych osób, głos będzie ten sam, ponieważ recytuje je ten sam narząd mowy. Wyjdzie na jaw, że zostałeś nie-





Interplay'95

PC WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 10 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ GUS ■ MIDI
3DO, Playstation
Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) 159 zł

FRANKENSTEIN
THROUGH THE EYES OF THE MONSTER

słusznie skazany, by sędzia mógł w terminie dostarczyć narządy do badań medycznych. Sam doktor tej praktyki nie popierał, zadowalając się prawdziwymi kryminalistami lub organami wziętymi ze świeżych grobów. Wyznawał jednak zasadę, że w nauce cel uświęca środki. Rozejrzyj się po pomieszczeniu, jest tu list do Frankensteina, potwierdzający twoje domysły. Udaj się teraz do swojej sypialni. W narożnej szafie znajdziesz tajne przejście.

TAJNE PRZEJŚCIE

Gdzieniegdzie natkniesz się na lufciki – widać przez nie cały pokój. To w ten sposób Frankenstein śledził każdy twój ruch. W przeciwieństwie do poprzedniego, to tajne przejście jest mocno rozgałęzione, dlatego łatwo się w nim zgubić. Niezłą strategią byłoby częste nagrywanie gry w punktach orientacyjnych. Gdy pójdziesz na prawo, dojdziesz do rozwidlenia. Prawa ścieżka prowadzi do drabiny na poziom pokoju z cewkami, a wyżej do laboratorium gdzie się ocknąłeś. Zabierz stąd notatki doktora dotyczące zabiegu ożywiania. Lewa ścieżka wiedzie do drugiego rozwidlenia, gdzie też powinieneś wybrać lewą odnogę. Po zejściu drabiną dojdziesz do trzeciego rozwidlenia. Prawa ścieżka prowadzi do kominka. Ścieżka na wprost zaprowadzi cię do drabiny. Droga do niej zabita jest deskami, które możesz podważyć łomem. Na dole ścieżka jest zablokowana przez parę wydostającą się z pękniętej rury. Obróć się w prawo i pociągnij za dźwignię. Otworzy się drugie sekretne przejście do głównego holu.

EKSPERYMENT

Przedostań się do pomieszczenia gdzie zostawiłeś kryształ i nóżkę. Obok nich połóż baterię, drut i notatki. Wreszcie jesteś gotowy do przeprowadzenia własnego eksperymentu. Podłącz oba końce kryształu drutem do baterii. To naładuje kryształ, który z kolei zaindukuje energię życiową w nóżce. Przynajmniej w teorii. Eksperyment najwyraźniej się nie udał, więc zjedz nóżkę na pocieszenie. Wkrótce stracisz przytomność. Po przebudzeniu na ziemi zastaniesz kałużę żywych wymiocin. Czyli doświadczenie się jednak powiodło. Frankenstein rzeczywiście potrafi wskrzeszać zmarłych! Podnieś z ziemi hak, przedostań się na zewnątrz do drzewa. Przywiąż linę do haka, zarzuć na okno po wdrapaniu się na drzewo.

OKIENKO

W nowej komnacie przeczytaj notatki leżące na stole. Popchnij mały stolik tuż pod drzwi wyjściowe. Spróbuj wyjść, a broń stojących zbroi ze świstem spadnie na stolik. Podejdź do akwarium. Wyjmij klin utrzymujący je w miejscu i popchnij pod żyrandol. Obok jest kominek. Pali się w nim ogień, który blokuje tajne przejście odkryte wcześniej. Obok kominka jest bloczek z nawiniętą liną. Odwiąż linę, żyrandol spadnie, a woda z rozbitego akwarium zgasi ogień w kominku. Komnatę opuść przez drzwi. Idź naprzód, skręć w lewo, potem w prawo, a znajdziesz się przed drzwiami biblioteki.

BIBLIOTEKA

Na ścianie wisi godło heraldyczne. Wyjmij zeń halabardę i przyciągnij nią drabinę. Zejdź na dół i przeszukaj pomieszczenie. Przeczytaj wszystkie znalezione odręczne notatki Frankensteina. Z tyłu na półce dostrzeżesz miniaturową wagę. Przenieś ciężarek w kształcie czaszki na drugą stronę, a otworzą się ukryte drzwi. Tu jest zawór, którym możesz odciąć dopływ do pękniętej rury. Wyjdź z biblioteki przez drzwi naprzeciwko. Stoisz znowu w głównym holu. Spotkasz tu rozwścieczonego doktora. Frankenstein spostrzegł, że zginęły mu notatki i wpadł w furię. Żarty się skończyły. Trzymając cię na muszce doktor poprowadzi cię do lochów.

LOCHY

Kiedy już będziesz przykuty do ściany, Frankenstein odłoży pistolet, weźmie bicz i wymierzy karę. Gdy wyjdzie, uwolnij lewą rękę z kajdan; pamiętaj że twoja dosztukowana kobieca dłoń jest drobna i zdolasz ją przecisnąć. Po chwili ktoś zrzuci ci klucz – uwolnisz nim prawą dłoń. W pomieszczeniu blisko schodów znajduje się krata wywietrznika. Otwórz ją i wejdź do trzeciego tajnego przejścia. Dojdziesz nim do miejsca z dwoma wyjściami. Wybierz to lewe – kończy się ono drabiną, która prowadzi do labiryntu.

LABIRYNT

Przez labirynt prowadzą ścieżki, wśród wysokich krzewów porastających tę część ogrodu. Jeśli z lenistwa nie przerysowałeś wcześniej układu labiryntu, to będziesz miał problem. W labiryncie trudno nie zgubić orientacji, gdyż ścieżki są do siebie podobne jak dwie krople wody. Najpierw musisz znaleźć kilka przedmiotów, znajdują się one na końcu zawijasów w kształcie litery L. Zacznij od czaszki.

Chodzi po niej żuczek, którym trzeba nakarmić mięsożerne rośliny. Kiedy dasz żuczka prawej roślinie, otworzy się paszcza lewej. Wyjmij z niej zardzewiały sekator. Teraz odszukaj zarośnięty właz. Tarasującą drogę roślinność zetnij sekatorem i zejdź w dół. Kiedy pociągniesz za dźwignię po lewej, odsłoni się wejście do planetarium.

PLANETARIUM

Planetarium ma czworo drzwi kolejno ponumerowanych. Znajduje się tu też maszyna, która je otwiera. W zależności od tego, które drzwi chcesz otworzyć, trzeba dopasować w okienkach maszyny żywioł z odpowiednim numerem, a następnie ustawić kombinację planet. Informacje o nastawach znajdują się na czterech tabliczkach, które poprzednio widziałeś. Jeśli wszystko wykonasz poprawnie, to po przerzuceniu wajchy drzwi się otworzą. Pierwsze drzwi prowadzą do kopalni, drugie do zawalonego tunelu, trzecie do komory topienia, a czwarte do mauzoleum, od którego zacznij.

MAUZOLEUM

Tutaj spoczywają zmarli członkowie klanu Frankensteinów. W grobowcu po prawej są księgi i zapiski. Strzeże ich pająk, którego wystarczy uwięzić w czaszce. To co przeczytasz wstrząśnie tobą do głębi. Byłeś asystentem doktora jeszcze za czasów, gdy ten był członkiem Instytutu Pasteura. Łotr uwiódł twoją żonę, zabrał córkę i przywłaszczył wyniki twoich badań nad regeneracją skóry. A ciebie uczynił potworem! Musisz mu odpłacić i ocalić swoje dobre imię. Idź do planetarium i otwórz trzecie drzwi.

WINNICA

Szafy, w których leżakują wina tworzą istny labirynt. Gdy dojdziesz do jego skraju i zrobisz krok do przodu, tak by znaleźć się w jego wnętrzu, idź w następujących kierunkach: do przodu, w prawo, do przodu, w lewo, do przodu, w prawo, do przodu, w lewo, do przodu. Dotrzesz do ciasnego pomieszczenia, z otworem na komorę topieniową. Po lewej zauważysz stalowe drzwi. Otwórz je umieszczoną obok dźwignią. Przejdź na sam tył groty i włącz cewkę. Obróć się w prawo i wejdź po lewych schodach do małego pokoiku. W biurku znajdziesz notatki. Zawróć przez planetarium do labiryntu w ogrodzie. Przed wyjściem pamiętaj otworzyć drzwi numer 1. Naprzeciw włazu do planetarium odsłonięta zostanie nowa ścieżka, która wyprowadzi cię blisko wejścia na dziedziniec. Podejdź do urządzenia nawadniającego, gdzie zamocowana była tabliczka numer 3. Idź wzdłuż zbiornika po lewej stronie. W oddali zobaczysz figurkę. Gdy pchniesz posążek, z wody wysunie się płyta. Stań na niej – otworzysz przejście do ukrytego doku.

DOK

Po lewej stronie na skrzyni leży hełm do nurkowania, znajdziesz tu też harpun. Uruchom aparat i zejdź po drabinie do wody. Odszukaj kartki z nazwiskami oraz skrzynię ze złotem. Żadnego z tych przedmiotów nie będziesz mógł wziąć na powierzchnię. Drogę powrotną odetnie ci olbrzymia kałamarnica, ale uda ci się unieszkodliwić ją harpunem. Wyłącz pompę i idź do tunelu. Przyszedłeś tu z lewej strony, więc teraz idź na prawo – do kopalni.

KOPALNIA

Biiij do przodu aż dojdziesz do pierwszego odgałęzienia. Kopalnia tonie w ciemnościach, więc łatwo to przeoczyć. Idź dalej na wprost i znowu wejdź w pierwszą lewą odnogę. Powinna kończyć się przy kole wodnym. Zakręć zawór by zatrzymać przepływ wody. Podejdź do opasanych łańcuchami drzwi. Wolny koniec łańcucha zawiąż na kole. Wróć na drugą stronę sztucznej rzeczki i odkręć zawór. Koło wodne wyrwie drzwi z zawiasów. Przejdź po tej niby kładce na drugą stronę. Przed wejściem przez drzwi przełącz dźwignię po prawej stronie. Stanlesz w końcu przed stalowymi drzwiami, otwieranymi dźwignią. Po drugiej stronie jest zgniatarnia.

ZGNIATARNIA

Wdrap się po drabinie do urządzenia zgniatającego rudę kryształów życia. Aby spowodować transport rudy do zgniatarki, zacznij od włączenia taśmociągu po drugiej stronie hali. W kopalni rozmieszczone są trzy dalsze jego części, które też będziesz musiał włączyć. W tym celu wróć do pomieszczenia z kołem wodnym i wychodząc zeń idź na prawo. Dojdziesz do trójgałęźnego rozwidlenia. Środkowa ścieżka prowadzi do taśmociągu. Odwróć się i idź cały czas prosto aż dojdziesz do wejścia od strony planetarium. Skręć w prawo. Na końcu drogi zobaczysz drugi taśmociąg. Obróć się. Wracając do koła wodnego natkniesz się na następną trójdrożną krzyżówkę. Aby dotrzeć do niego wybierz prawą ścieżkę.

Już na miejscu podejdź od tyłu do wielkiego urządzenia i włącz guzik. Jeśli poprawnie uruchomiłeś wszystkie cztery odcinki taśmociągu, powinien on podawać rudę do zgniatarki. Zapoznaj się z pulpitem sterowniczym. Przerzuć wajchę by rozpocząć zgniatanie rudy. Każdy kamienny blok musi być dwukrotnie rozdrobniony. Czerwony guzik odpowiada za lewy tłok, czarny za prawy. Jeśli chybisz pierwszym tłokiem, to przy odrobinie zręczności możesz skałę skruszyć dwukrotnie następnym. Odpowiednia ilość rudy jest sygnalizowana dźwiękiem. Może się zdarzyć, że w wyniku twojego błędu, dojdzie do wyłączenia zgniatarki. Wtedy musisz przełączyć wajchę i zacząć wszystko od nowa.

Gdy skończysz zejdź po drabinie i idź po torach, aż dojrzysz panel kontrolny po lewej. Kontynuuj do następnego rozwidlenia, gdzie przestaw zwrotnicę, tak by tory szły na lewo. Wróć na pierwsze rozwidlenie. Na panelu kontrolnym przełącz lewą dźwignię. Zobaczysz przejeżdżający wagonik. Idź za nim, dojdziesz do miejsca z zamkniętym przejściem w suficie. Przywiąż łańcuch do wagonika i wróć do panelu kontrolnego. Tym razem przełącz obie dźwignie raz w dół, raz w górę zaczynając od prawej. Wagonik wycofa się wyrywając klapę. Przestaw drążek zwrotnicy przy panelu. Ponownie przełącz lewą dźwignię. Ruda trafi do komory topienia.

PIEC

Piec służy do wytapiania rudy. Podejdź do cewki z tyłu pomieszczenia i upewnij się, że jest włączona. Inaczej nie będą działały urządzenia sterujące. Wejdź po lewych schodach do pokoiku operatora. Lewą górną dźwignią włącz zasilanie chwytaka. Zniż chwytak suwakiem po lewej, metalowe szczęki pochwycą rudę. Środkowy suwak przesuń na prawo. Upuść rudę do pieca. Ustaw wskaźnik temperatury na maksimum, zwiększ napięcie reakcji do 80 V. Przełącz drugą od lewej górną dźwignię by zmienić pozycję chwytaka. Zanurz chwytak do pieca i wyjmij zeń stopioną rudę, którą umieść z powrotem na wózku. Idź do panelu sterującego zwrotnicą. Drążkiem przesuń tory w prawo. Cofnij wózek jak poprzednio i pchnij go w przód do mieszalni.

MIESZALNIA

Wejdź na górę przez wyrwaną klapę. Skieruj się do pulpitu w rogu pomieszczenia. Pulpit nie będzie działał jeśli nie jest włączona cewka w sali z piecem. Przesuń chwytak na lewo, by wybrać stopioną rudę z wagonika. Następnie włóż ją do misy z kąpielą skrajnie po lewej. Masz do dyspozycji dwie cieczce: wodę i kwas azotowy. Pamiętaj chemiku młody, wlewaj zawsze kwas do wody. Odkręć w dobrej kolejności zawory zbiorników. Wciśnij przełącznik by zamieszać kąpielą. Kiedy reakcja się zakończy, wlej produkty do butli przerzucając dźwignię na dole. Zawróć do pulpitu. Korzystając z chwytaka przenieś butlę do aparatu syntezującego. Lewą górną dźwignią zamknij obwód. Wyreguluj napięcie na 80 V. Na koniec wprawa w ruch wirnik. Udało ci się wytworzyć duży kryształ życia! Zabierz go do windy w ścianie i poślij na górę. Pora na męską rozmowę z Frankensteinem.

ZWIERZYNIEC

Doktor pracuje w laboratorium biologicznym. Prowadzą do niego uprzednio zamknięte drzwi z pomieszczenia, w którym przymierzałeś kolejne mózgi. Rzuć mu w twarz zebrane po zamku zapiski. Niech sobie dran nie myśli, że cały czas robił cię w konia, a ty o tym nie wiesz. Po rozmowie przyjrzyj się bliżej klatkom. To tutaj ten maniak upchnął żywe pozostałości po swoich chorych doświadczeniach. Podejdź do biurka i wyjmij zeń notatki. Zagadnij doktora. Postraszy cię pistoletem, ale jeśli od razu obrócisz się na pięcie i wyjdziesz przez drzwi, to nie strzeli. W końcu przykro byłoby mu niszczyć swoje wielkie dzieło. Takich skrupułów nie mają miejscowi wieśniacy, o czym przekonasz się na własnej skórze jak tylko wyjdziesz na dziedziniec. Gdy usłyszeli że Phillip Werren jeszcze żyje, postanowili własnoręcznie wymierzyć sprawiedliwość. Tym razem skutecznie. Uciekają do zamku. Wejdź po schodach na pierwsze piętro i pędź do uchylonych drzwi w lewym skrzydle. Spójrz w lustro. Od drugiej strony pojawi się dziewczyna. Za lustrem jest przejście do jaskini.

JASKINIA

Tu będziecie bezpieczni. Dziewczyna nazywa się Sarah. Poczęstuje cię kubkiem zimnej wody. Wypijesz łapczywie. Potem Sarah poprosi o butelkę wina z górnej półki. Popchnij jedną z beczek za szalę. Strąc w jej kierunku butelkę. Wtem pojawi się ręka potwora. Odgoń ją kamieniem. Dziewczyna upiera się by porozmawiać z Frankensteinem. Zaprowadź ją do mauzoleum. Tam przekonasz ją choć trochę jakich okropieństw on się dopuścił. Wychodząc odczujecie trzęsienie ziemi, które udrożni przejście za drzwiami numer 2 w planetarium. W dużej grocie zauważysz drabinę. Spiesz się, bo za chwilę wejdzie potwór, którego parę chwil temu tak niegrzecznie przywitałeś. Prawidłowa ścieżka jest taka: do góry, do góry, lewą drabiną do góry, lewą drabiną do góry, prawą drabiną do góry, lewą drabiną do góry i do końca w górę. Podaj dłoń dziewczynie by wyciągnąć ją z opresji.

Schrońcie się w doku, żeby trochę odsapnąć. Na skrzyni leży list, mówiący o rychłym transporcie dzieci. Dokładnie naprzeciwko leży uzbrojona bomba. Frankenstein chce wszystko wysadzić w powietrze, zapewne żeby zatrzeć ślady. Sarah pobiegnie do obserwatorium żeby odwieść go od zbrodniczego zamiaru.

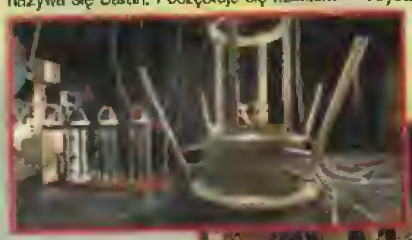
OBSERWATORIUM

Doktor zamknie was na klucz i pobiegnie dopilnować, by wszystko odbyło się zgodnie z planem. Porozmawiaj z dziewczyną. Przez lunetę zobaczysz jak jakiś drab prowadzi twoją córkę. A więc Gabrielle żyje! Podejdź do drzwi. Po prawej jest krata wywietrznika. Klucz do niej znajduje się w biurku. Podsuń drugie biurko i spróbuj otworzyć kratę. Za szybko. Klucz wyleciał z roztrzęsionych rąk i wpadł do zakratowanego odprowadzenia wody. Podejdź do teleskopu. Nie opodal jest blat z narzędziami. Potrzebny ci będzie magnes. Wyciągnij nim klucz i otwórz wywietrznik. Sam jesteś za duży żeby wcisnąć się do środka, ale Sarah akurat się zmieści. Zdąży otworzyć drzwi od drugiej strony. Padnie strzał, który momentalnie zetnie ją z nóg. Biegnij do doku. Gabrielle leży na podłodze. Martwa.

LABORATORIUM

Zabierz córkę do laboratorium, w którym sam narodziłeś się ponownie. Ułóż ją na stole. Z windy w ścianie wyjmij kryształ życia i umieść go w obramowaniu nad stołem. Na pulpicie sterowniczym przerzuć trzy wajchy na prawo i dwie w górę. Pociągnij za drążek by unieść stół. Teraz wdrap się po drabinie na szczyt wieży. Zerknij na wiatromierz. Kiedy prędkość wiatru będzie między 10 a 20, wypuść latawiec. Biegnij do olbrzymiej cewki dwa piętra niżej. Przełącz dźwignię by rozpocząć ładowanie. Przerwij je gdy wskazówka będzie na granicy obszarów czerwonych. Odpowiednia ilość energii jest ważna dla powodzenia operacji. Wróć do pulpitu. Przełącz trzy wajchy na lewo. Powietrze zaiskrzy się. Kryształ życia pobudzony energią łuku elektrycznego zaświeci szalirowym blaskiem. Po chwili trzaski ustaną. Gabrielle wróciła...

Uscr Jama



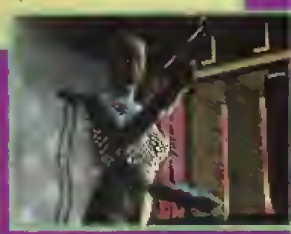
CHRONOMASTER

Roger Zelazny zmarł w 1995 roku, pozostawiając po sobie kilkadziesiąt powieści i opowiadań science fiction i fantasy. Sześciokrotnie sięgał po nagrodę Hugo dla najlepszej powieści roku, trzykrotnie zdobywał Nebulę. Najbardziej znany jest z dziesięciotomowego cyklu Amber oraz powieści „Pan Światła". Poza pisaniem hobby Zelaznego stanowiły sztuki walki, na którym to polu mógł się poszczycić posiadaniem czarnego pasa w aikido. Szukając ciekawostek w biografii pisarza dowiadujemy się, że kolekcjonował orientalną sztukę, namiętnie słuchał muzyki klasycznej i jazzu, a oprócz tego uwielbiał słodycze. Wraz z trójką dzieci przez ponad dwadzieścia lat mieszkał w stanie Nowy Meksyk, gdzie pisał do ostatnich swych dni. Jednym ze schyłkowych dzieł Zelaznego okazał się scenariusz do gry CHRONOMASTER, napisany we współpracy z Jane Lindskold.

Akcja CHRONOMASTER dzieje się w przyszłości. Bogaci mieszkańcy rozrzuconych po galaktyce miast mogą sobie pozwolić na tworzenie własnych wszechświatów, zwanych w żargonie specjalistów kieszonkowymi. W kilku takich wszechświatach nastąpiło nagłe zatrzymanie się czasu, co zmusiło rząd federalny do wykonania kilku ruchów prewencyjnych. Wydelegowany został Rene Korda, by odwiedzić wszechświaty, w których dokonują się negatywne zmiany i przywrócić w nich porządek. Słowo „wszechświat" oznacza tu de facto układ planetarny zawierający kilkadziesiąt lokacji. Z poziomu statku kosmicznego wybierasz, na którą z nich się udać, w każdej chwili możesz powrócić na orbitę i wybrać koordynaty innej planety. Są one zróżnicowane: jedna przypomina pustynię, na drugiej wpada się w sam środek futurystycznego miasta pełnego lokali rozrywkowych.

Głosów postaciom użyczyli znani z dużego ekranu aktorzy. Jako Korda przytłumionym głosem „twardziela" wypowiada się specjalista od dubbingu. To on udawał bestię w disneyowskim obrazie „Piękna i Bestia". W rolę Milo wcielił się aktor znany z serialu „Star Trek" jako Data Brent Spiner. Komputerowi pokładowemu o wdzięcznej nazwie Jester głosu użyczyła Lolita Davidovich, którą z kolei pamiętamy z wyświetlanego w naszych kinach filmu „Intersection". Poza tym lista ludzi, których głosy pojawiają się w grze, liczy ponad dwie strony i rzadko zdarza się, że jedna osoba mówi za kilka postaci.

Wadę progamu stanowi nieintuicyjny interfejs użytkownika, czego pojawieją się kłopoty z wyjściem z danej planszy. Do dyspozycji pozostają wszystkie klasyczne opcja, co implikuje, że napis „I can't do that here" ogląda się przez znaczną część rozgrywki. Rozmowy z napotkanymi postaciami zawsze przebiegają w identyczny sposób. Podkreślenia wymaga fakt, iż wiele czynności można wykonywać na rozmaite sposoby, co zawsze czyni grę ciekawszą. Bilans zysków i strat wypada dla CHRONOMASTER'a pozytywnie. Trochę mu zabrakło, by dostać się do ścisłej czołówki przygodówek. Zdołał przy tym zachować bardzo równy poziom, będąc pozbawionym znaczących błę-



dów. Grę gorąco polecam wymagającym fanom przygodówek, którzy lubią tytuły nie dające się skończyć w pięć godzin. Macie miesiąc na rozsmakowanie, a już w następnym numerze znajdziecie pełne rozwiązanie CHRONOMASTER.

Micz

Postać Gabiela Knighta urodziła się w głowie amerykańskiej pisarki-amatorki Jane Jensen, która była „eksperymentem" firmy SIERRA datowanym na 1993 r. SIERRA powierzyła napisanie scenariusza gry przygodowej osobie zupełnie nie związanej z grami komputerowymi. Tak powstał GABRIEL KNIGHT: SINS ON THE FATHERS – gra uważana do dzisiaj za jedną z najbardziej „dorosłych", głębokich i wymownych.

O drugiej części tego niewątpliwego dzieła – GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN pisałem już nieco w poprzednim numerze. Temat wymaga rozwinięcia, bo nowa gra staje się pomału równie głośna, co jej poprzedniczka.

W THE BEAST WITHIN firma poszła ścieżką przetartą dzięki PHANTASMAGORIA. Z technicznego punktu widzenia polega to na tym, że zastosowano wszystkie istotniejsze zdobycze gatunku przygodówek, za to całość zrealizowana jest w zupełnie nowej formie. Nowością jest stuprocentowo digitalizowana grafika, przy czym osobno rejestrowane są postacie, a osobno tła (czy też wnętrza), po których się one poruszają. Połączenie daje w efekcie dobrze znaną konwencję gier przygodowych, w formie DELUXE. Dodatkowo akcja przerywana jest bardzo często wstawkami filmowanymi, które rejestrowane są zupełnie osobno, a które np. ilustrują wykonywanie danej czynności, bądź przedstawiają wydarzenia i dialogi, na które gracz nie ma wpływu.

Pomijając wszelkie za i przeciw dobiegające ze wszystkich stron, trzeba powiedzieć, że digitalizowana grafika w wysokiej rozdzielczości to coś, co się sprawdza. W przeciwnym wypadku SIERRA nie uderzała by z tak dużą liczbą gier nowej generacji. Oprócz wydanych niedawno SHIVERS i POLICE QUEST 5: SWAT, jeszcze w tym roku ukażą się m.in. PHANTASMAGORIA 2 i LEISURE SUIT LARRY 7.

Wracając do GABRIELA nie sposób nie zauważyć sporej liczby kontrastów, jakimi jest ta gra przepełniona. Trzecioligowi aktorzy, wśród których dominują nie znani statyści, grają doskonale i z wyczuciem. Po-

Zamek w Disneylandzie zbudowano na wzór Neuschwanstein

Ludwik II Bawarski był delikatnie mówiąc stuknięty na punkcie budowy zamków i muzyki Wagnera – stracił na to majątek – więc przyjaciele go utopili

Altötting to taki Bawarski odpowiednik Jasnej Góry – miejsce cudów

Ci święci bracia słyną z produkcji superpiwa

I pomyśleć, że w tych okolicach powstał faszyzm...

THE BEAST WITHIN
A GABRIEL KNIGHT MYSTERY

trafią fachowo interpretować niewdzięczny scenariusz, który z reguły narzuca nakręcanie bardzo podobnych scen w wielu wariantach, zadawanie kilkunastu pytań w dowolnej kolejności itp. Jednak arsenał rekwizytów, charakteryzacja i kostiumy są potraktowane bardzo ubogo – dochodzi do tego, że Gabriel przez całą grę chodzi w tej samej koszulce i dżinsach, nawet w trakcie 60-dniowej choroby. To już nie pionierska PHANTASMAGORIA rozgrywająca się w jednym domostwie – tu się podróżuje nieraz i kilkaset kilometrów, a upływający czas jest istotnym elementem rozwoju wydarzeń.

Ten Gabriel, którego znamy z poprzedniej części, przeszedł niemałą metamorfozę. Tam był wiecznie niewyspanym, powłóczącym nogami, posępnym dryblasem; teraz jest lekko otyłym rudzielcem o niepewnych ruchach i zachowaniu konformisty. Ta przemiana była wymuszona zatrudnieniem żywych ludzi do kreowania postaci. Piękna Grace, której na szczęście w pierwszej części nikt nie oglądał z bliska, to mało energiczna skośnooka dziewoja, która przy każdym uśmiechu eksponuje swe różowe dziąsło. Zachowuje się wiarygodnie w partiach teatralnych – dialogowych, zaś prezentuje totalną klapę gdy dochodzi do jakichkolwiek akcji ruchowych.

Drugą kontrastową sprawą jest oprawa dźwiękowa. Warstwa muzyczna przez większość gry kuleje, utwory włączają się rzadko i są krótkie. Rozkręca się dopiero w punkcie kulminacyjnym – w trakcie kilkuminutowej opery, kręconej na scenie i przy pełnej widowni. To widowisko wynagradza całą wcześniejszą ubogość. Należy też wspomnieć o technicznej kwestii dotyczącej dialogów – wszystkie wypowiedzi są oczywiście mówione, za to bardzo rzuca się w oczy nierówna jakość, dotycząca nawet poszczególnych zdań. Raz Gabriel mówi czystym, brzmiącym głosem, a za chwilę tak, jakby jego głos wydobywał się z rozstrojonego radioodbiornika.

Ale głównym elementem, który dzieli fanów i przeciwników THE BEAST WITHIN, jest scenariusz. W SINS OF THE FATHERS Gabriel zmagał się z VooDoo. Wiadomo – afrykańskie wierzenia, tajemnicze obrzędy, talizmany, nieznane moce. Jest ten dreszczyk emocji i powiew nieznanego. Tutaj natomiast ściga wilkołaka. Można dopuszczać istnienie nieznanych mocy, ale nawet dziecko wie, że wilkołaki nie istnieją. Dlatego gra nabiera cech baśni, a więc trudno dorastającemu człowiekowi tak mocno się z nią identyfikować. A już sama kwaśna mina Gabriela, z którą przez cały czas paraduje, oznajmia nam, jak bardzo zależy mu na rozwiązaniu zagadki.

Spuśćmy jednak zasłonę milczenia na wszystkie techniczne drobiazgi, zapomnijmy o szczerzącym plastikowe kły wilku i spójrzmy na samą grę. Dawno nie było tak rozbudowanej, tak głębokiej przygodówki, która potrafiła by przykuć uwagę na wiele, wiele dni. Jest na tyle trudna, że nie sposób ją ukończyć w ekspresowym tempie, nawet grając kolejny raz. Z drugiej strony nawet w sytuacji zacięcia się, gracz jest zmuszony penetrować znaczną liczbę lokacji jest w stanie podziwiać grafikę i delektować się kunsztem jej wykonania. Od tej strony GABRIEL jest perfekcyjny, jednak doskonałość przejawia się głównie w warstwie dokumentalnej – odwzorowano wiele autentycznych miejsc występujących na terenie Niemiec – Monachium z jego Marienplatz, ogrodem zoologicznym, uliczkami, sklepami i straganami, Altötting, Rittersberg, muzea, parki i budowle. W muzeach wszystkie eksponaty mają dwujęzyczne tabliczki informacyjne, do większości wiszących na ścianach obrazów można wysłuchać komentarza przewodnika, słowem – jeśli znudziłeś się grą i jej problemami, możesz poznać całkiem spory kawałek historii i kultury Bawarii. Ale to nie wszystko, bowiem właśnie w muzealnych gablotach i skrytkach ukryta jest tajemnica Zaginionej Opery Ryszarda Wagnera, którą napisał po to, by podczas przedstawienia unieszkodliwić Czarnego Wilka... To na niekończących się regałach znaleźć można księgi, które naprowadzą na trop tego właśnie Wilka i jego związków z Ludwikiem Drugim Bawarskim.

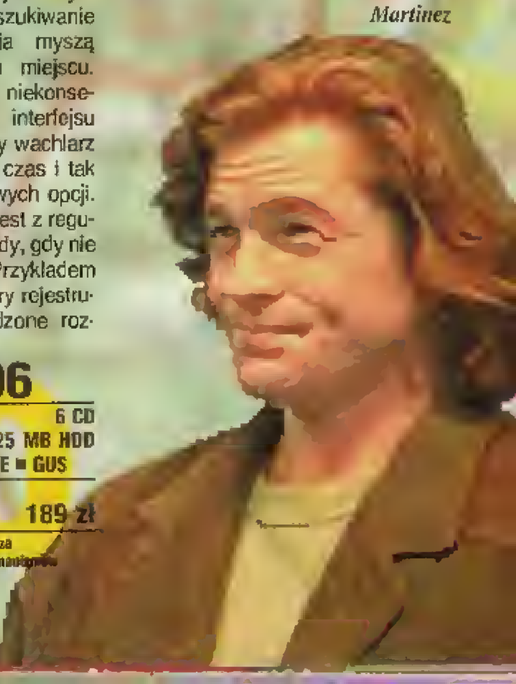
Wysoki stopień trudności przejawia się w trzech rzeczach. Po pierwsze, jak zwykle trudno jest ukończyć każdy dzień, przez przeoczenie drobnej czynności typu przeczytanie tabliczki informacyjnej w muzeum. Konieczne więc staje się ponowne zwiedzanie całej dostępnej w danym dniu przestrzeni i poszukiwanie „zguby" metodą klikania myszą w każdym podejrzanym miejscu. Druga trudność wynika z niekonsekwencji w podejściu do interfejsu sterowania. Ma on bogaty wachlarz możliwości, a przez cały czas i tak korzysta się z podstawowych opcji. „Udziwnienie" potrzebne jest z reguły tylko raz i to zwykle wtedy, gdy nie sposób na to wpaść. Przykładem jest tutaj magnetofon, który rejestruje wszystkie przeprowadzone rozmowy. Ich treść nie jest zupełnie potrzebna, bowiem przewijające się tematy są automatycznie umieszczane na liście pytań zadawanych napotykanym osobom. W pewnej chwili zachodzi potrzeba skorzystania z niego w niestandardowy sposób, a mianowicie dokonania montażu jednej z wypowiedzi i puszczenia jej przez walkie-talkie. Nie ma jednak nic, co może na takie rozwiązanie naprowadzić, bo dostęp do walkie-talkie jest możliwy dopiero po nagraniu zmodyfikowanej wiadomości. A wystarczy udać się w ustronne miejsce, załadować do magnetofonu dwie taśmy (w tym jedną czystą) i wcisnąć guzik SPLICE, a następnie metodą prób i błędów dokonać montażu.

Trzecie źródło problemów to przedmioty, które należy samodzielnie uzyskać bądź wytworzyć. Tutaj zachodzi potrzeba nie tyle skojarzenia, że ze znalezionego odcisku wilczej łapy można zrobić cementowy odlew, co wpadnięcia na pomysł, aby zrobić to bez celu. Dopiero potem taka noszona w kieszeni bryła zaprawy przydaje się do czegoś.

W konstruowaniu scenariusza, a więc w przewidywaniu wszelkich możliwych sytuacji oraz powiązań między nimi, popełniono parę drobnych błędów. Przez to na przykład nie sposób dowiedzieć się, że na pocztę przyszedł telefax, bowiem przydługą sekwencję zdejmowania płaszcza z reguły przerywa się kliknięciem. Tymczasem ta jedna wyjątkowo kończy się informacją od Gerde, by zajrzeć na pocztę.

Takich niedociągnięć, i niedopatrzeń jest kilka, jednak która gra jest ich pozbawiona? Tutaj można to spokojnie wybaczyć, bowiem całej reszty jest wystarczająco dużo. Umyślnie nie podajemy jeszcze rozwiązania gry, by ten jeden raz zmusić was do samodzielnych poszukiwań. Obok GABRIEL KNIGHT 2 nie sposób przejść obojętnie. Jest to gra, która wyrasta daleko poza poziom obecnie wydawanych przygodówek, nawet tych najbardziej dopieszczonych. Tylko wyrasta trochę w bok, wyrywając się jednocześnie z wyjeżdżonych przez dziesięciolecia kolein.

Martinez



Sierra'96

PC DOS/WINDOWS 6 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) **189 zł**

Za: grafika, filmy, wartość poznawcza
Przeciw: trudna, mozolna, wiele germanizmów

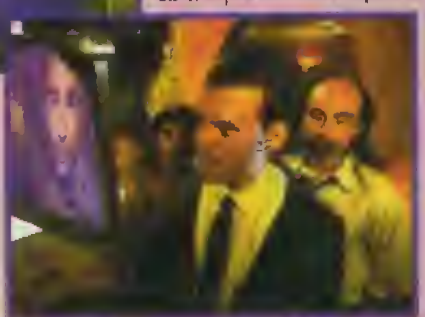
„...Ralfi siedział tam gdzie zwykle. Był mi winien kupę forsy. Miałem zadekowane w głowie w trybie idioty/mędrca paręset megabajtów informacji, do której nie miałem świadomego dostępu. Ralfi ją tam zostawił. Tylko on mógł odzyskać te dane za pomocą hasła, które sam wymyślił.

Wszystko jest skomputeryzowane od początku do końca. Straciłeś rękę lub płuco? Nic strasznego, najlepsi na świecie chirurdzy z CHIBA CITY za okrągłą sumkę wszczepią ci bioniczne implanty. Elitarni kowboje cyberprzestrzeni wykonają przy pomocy elektronicznego ekwipunku wszczepionego na stałe w ich ciała każde zadanie związane z penetracją systemu komputerowego, od włamania się do banku danych,

JOHNNY MNEMONIC

W ogóle nie jestem tani, ale ceny za wydłużone składowanie informacji sięgają astronomicznych wartości...".
William Gibson
„Johnny Mnemonic"

■ ■ ■



Twórczość Gibsona wywołuje u jednych pogardliwe skrzywienie ust, zaś u innych opętańczy błysk w oku. Nie da się pozostać obojętnym przy Gibsonie, można tylko go uwielbiać, bądź nie cierpieć. Ja Gibsona uwielbiam za „Neuromancera", dzięki któremu zrozumiałem jak niesamowitą i genialną literaturą jest w wykonaniu mistrzowskim CYBERPUNK. Bo Gibson to mistrz wszelkich form, zarówno otwartych jak i zamkniętych. Każda jego książka jest magiczna, przyciągająca i szokująca bogactwem słownictwa, terminów i niesamowitych sytuacji.

Gibson jest wizjonerem. W każdym jego utworze przyszłość ludzkości wygląda mniej więcej tak samo mrocznie. W miastach rządzą olbrzymie korporacje ze swoimi zbirami (SYNDICATE?). Wszystkie mafie tego świata wchłonęła japońska YAKUZA, której macki docierają aż do najdalszych zakątków ziemi.

Sony'96

PC WINDOWS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 2 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

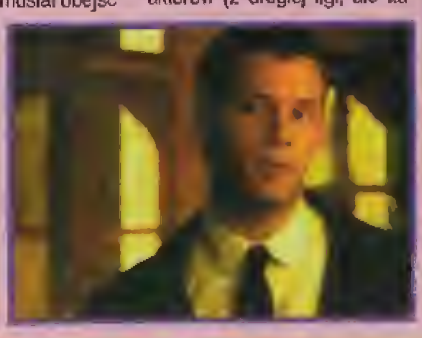
Za: wykonanie, scenariusz, temat!!!
Przeciw: za mało gry w tym filmie

aż po stworzenie ściganemu całkowicie nowej tożsamości w gigantycznych rejestrach ludności. Gibson porywa swoją chorą wizją każdego, który kiedykolwiek marzył o prawdziwym VIRTUAL REALITY.

Ostatnio wielu autorów SF szuka punktów zaczepienia dla swoich powieści w wizjach Gibsona. Na przykład „Pieprzony los Kataryniarza" autorstwa Rafała Ziemkiewicza to powieść osadzona wprawdzie w polskich realiach (kowboj cyberprzestrzeni u Gibsona to tytułowy Kataryniarz Ziemkiewicza), czerpiąca jednak pełnymi garściami z „Neuromancera". Czy wiadomo wam, że termin CYBERPRZESTRZEŃ (CyberSpace) wymyślił, zarejestrował i po raz pierwszy zastosował właśnie William Gibson? Firma AUTODESK (twórcy programów AUTOCAD i 3D STUDIO) próbując odkupić od Gibsona prawa do nazwy spotkała się ze stanowczą odmową autora, który uważa, że każdy ma prawo posługiwania się tym terminem do woli. Ostatecznie CAD-owy gigant musiał obejść się smakiem i zarejestrował sobie nazwę „Cyberprzestrzeń AUTODESK". To Gibson zdefiniował termin CYBERPUNK. To Gibson jest autorem swoistej gwary, którą posługują się hackerzy na całym świecie. Dla mnie Gibson jest niemalże twórcą religii.

Gibson wydał kilka utworów, z których do Polski dotarły jedynie powieść „Neuromancer" i zbiór opowiadań „Johnny Mnemonic" (ang. BURNING CHROME). Na podstawie tytułowego opowiadania nakręcono dosyć miemy film, wyświetlany niedawno w Polsce. Film miał zdecydowanie za mały budżet, co było wyraźnie widać. Nie pomogła obsada (Keanu Reeves, Henry Rollins, ICE-T) ani fakt, że współautorem scenariusza był sam mistrz. Autorom nie udało się przełożyć klimatu i atmosfery książki na plan filmowy. Równocześnie z premierą filmu została wydana gra, a raczej „interaktywny film", niestety z inną obsadą (ale bazujący na tym samym scenariuszu). Johnny jest kurierem, przenoszącym w swojej głowie kilkaset megabajtów informacji dostępnej jedynie na specjalne hasło. Zna je osoba, do której kurier ma dotrzeć. Jednakże wszczepiona w mózg pamięć Johnny'ego ma swoje granice (podobnie jak twardy dysk) i jeśli za długo będzie przeładowana, wysadzi łeb kuriera w powietrze. Kłopoty zaczynają się, gdy informacjami posiadanymi przez Johnny'ego zaczyna interesować się YAKUZA. A jej bossowie dysponując sprzętem najnowszej klasy potrzebują tylko głowy Mnemonic'a.

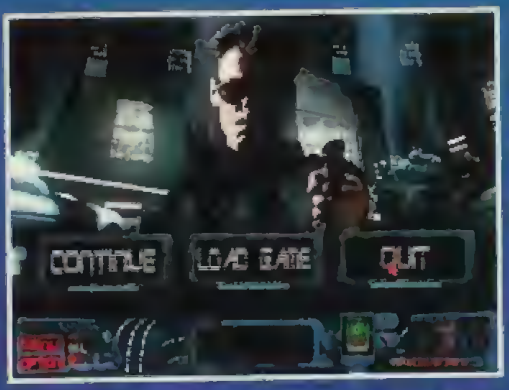
Pod względem realizacji mamy do czynienia z czystą perfekcją. Pełnoekranowe, znakomitej jakości filmy w pełnej palecie kolorów są zagrane przez profesjonalnych aktorów (z drugiej ligi, ale zawsze). Jeśli zaś chodzi o samą grę, to niestety polega ona jedynie na naciśnięciu odpowiedniego klawisza w danej chwili (podobnie jak w staroszkolnych DRAGON'S LAIR i SPACE ACE czy niedawnym BRAIN DEAD 13, a nawet i CYBERWAR), aby wykonać jakąś czynność, np. kopnięcie przeciwnika. Trzeba jednak powiedzieć, że akcja ani na chwilę nie zatrzymuje się. Filmy lecą bez przerwy nawet gdy Johnny patrzy na jakiś przedmiot, a gracz przez chwilę nic nie robi. Niektórzy widzą w tym przełom, nową jakość w INTERACTIVE MOVIES. Myślę jednak że Wi pazur pokaże dopiero BIOFORGE 2. Aha, FLUENT ENGLISH IS A MUST!!!



Gulash

PS: Gibsonowi (podobnie jak Lovecraftowi) należał się osobny artykuł, ale przy okazji wydania gry JOHNNY MNEMONIC postanowiliśmy zapoznać was nieco z jego twórczością.

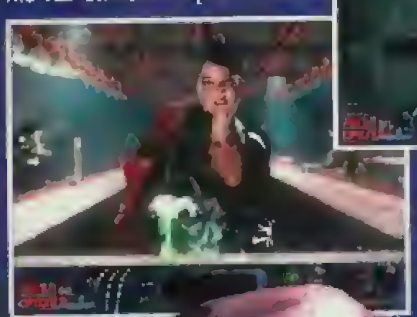
ANGEL DEVOID



Stara wiara pamięta jeszcze niektóre tytuły przebojów z czasów komputerów ośmiobitowych. ALIENS, KARNOV, czy wiekopomne SPINDIZZY stanowią dzieła jednej i tej samej firmy – ELECTRIC DREAMS. Co się z nią później działo? Najwidoczniej na kilka lat zniknęła z rynku, by powrócić dopiero w połowie lat dziewięćdziesiątych. Dzięki grze ANGEL DEVOID: FACE OF THE ENEMY (wydanej przez koncern MINDSCAPE) dopasowała się do obecnie panujących na rynku trendów.

Sensacyjna fabuła gry osnuta jest na wydarzeniu, w wyniku którego policjant otrzymał twarz ściganego przez siebie przestępcy. Operacja plastyczna miała miejsce po wypadku, któremu uległ ów policjant podczas pogoni za Angelem Devoid – bezlitosnym kryminalistą gnębiącym Neo City. W szpitalu pierwsza zauważyła pomyłkę pielęgniarka. W trakcie wędrówki po podejrzanych zakamarkach miasta nowe wcielenie raz stanowić będzie handicap, kiedy indziej przekleństwo. Chcąc znaleźć powód do głoszenia tez o wielu ścieżkach fabuły przygotowane zostały trzy niezależne zakończenia historii. Poza tym wszystko ogląda się w ściśle zaplanowanej kolejności.

Gra gatunkowo kwalifikuje się jako „film interaktywny", momentami tylko przypominający uproszczoną przygodówkę. Grafika stanowi połączenie renderowanych scenerii ze sfilmowanymi sylwetkami bohaterów. Ze względu na wysoką rozdzielczość wszystko wyświetlane jest w trybie z przeplotem, co oczywiście rzutuje na



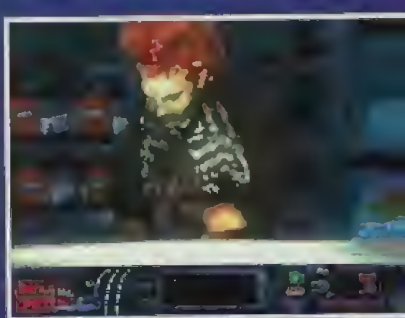
jakość filmów, jednak i tak wyciskających z komputera ostatnie poty. Poruszamy się w sposób znany z klasycznego SEVENTH GUEST. W wielu miejscach znajduje się przedmioty, które później wykorzystywane są w sposób polegający na ich uaktywnieniu w trakcie konwersacji z daną postacią. Każda scena posiada negatywne zakończenia, podczas których bohater w efektowny sposób rozstaje się z życiem.

Największe wrażenie robi klimat środowiska gry. Po raz chyba pierwszy spotykamy się z tak wiernie odtworzonym światem przyszłości. Rozmawiając z jedną z postaci, widzi się za jej plecami światła przelatujących kosmolotów, idąc ulicą widzimy migające neony, w barze w rytmie kolorowych świateł eksponują swe uroki tancerki. Po zakazanych dzielnicach grasują cybernetyczne psy, zaś w kościele przy ołtarzu widnieje napis „In Gold we Trust", na plebanii ksiądz umiera na atak serca. W niektórych scenach trzeba błyskawicznie używać pistoletu, co pociąga za sobą oglądanie scenki odstrzeliwania głowy, czasem dodatkowo wraz z okolicznymi częściami ciała.

ANGEL DEVOID to cztery kompakty wypchane po brzegi dobrze wyreżyserowanymi i zagranymi scenkami. Produkt jest krewniakiem DRACULA UNLEASHED oraz PANIC IN THE PARK, tyle że może poszczycić się znacznie poważniejszą tematyką. Do jego wad należy zaliczyć konieczność startowania programu od pierwszego kompaktu przy każdorazowym rozpoczynaniu zabawy. Poza tym nie zawsze całkiem jasny jest sens wykonywania kolejnych czynności, zwłaszcza gdy ginie się raz po raz nie wiedząc, co się dzieje. W swojej, raczkującej jeszcze kate-

gorii ANGEL DEVOID wyróżnia się starannym wykonaniem i klimatem. To naprawdę niezła gra, a do tego wciągająca.

Micz



Mindscape '96

PC [illegible] CD

486DX/33 ■ 4 MB [illegible] ■ 6 MB [illegible]

SVGA ■ [illegible] 16 ■ [illegible] AWE ■ [illegible]

Autoryzowany dystrybutor

OMG (PC [illegible]) 135 zł

Za: [illegible]

Przeciw: [illegible]

COVER CD CO MIESIĄC?
TAK, OD NASTĘPNEGO NUMERU CO MIESIĄC
ZAPRENUMERUJ!
SZCZEGÓŁY NA STR. 15

Ostatnie miesiące to złoty okres dla miłośników RPG. Oprócz od dawna zapowiadanego STONEKEEP ukazały się dwie inne wspaniałe gry: WARHAMMER – SHADOW OF THE HORNED RAT oraz ANVIL OF DAWN. Okrzyczany wspaniałym RPG STONEKEEP oraz ANVIL... są bardzo podobne, ale moim zdaniem ten drugi jest o kilka klas lepszy.

To co od razu zachwyca w AOD to śliczna grafika. Obszar gry nie jest ograniczony do wnętrz budowli; bohater porusza się po całym świecie, zrealizowanym bogato i kwieciście. Wygląd potworów oraz szata graficzna korytarzy są naprawdę świetne, a lokacje zewnętrzne są po prostu rewelacyjne! Równie wysoką ocenę mogę wystawić oprawie muzycznej. Badaniu lochów cały czas towarzyszy nastrojowa muzyka z odpowiednimi efektami specjalnymi – np. wycie wichru nad przepaścią czy ryki potworów w czasie walki.

Bardzo wygodnie zrealizowana jest walka. Aby zadać cios, wystarczy kliknąć gdziekolwiek na ekranie. Przeciwnicy nie wchodzą na pole, na którym sam stoisz lecz atakują z sąsiednich, dzięki czemu doskonale widać ich grymasy po udanym trafieniu i gwałtowne zejścia. Cały czas gra się jednym bohaterem i nie można tworzyć drużyny.

ANVIL OF DAWN jest grą, na której ukończenie potrzeba co najmniej miesiąca, a jeśli chcesz zbadać każdą komnatę, to ze dwa razy dłużej. Ostrzegam, że nie jest to gra przeznaczona dla tych, którzy lubią jedynie machać mieczem i rzucać czary, gdyż wymaga ona także wysiłku umysłowego, np. otwarcie niektórych drzwi wymaga obciążenia kilku zapadni rozrzuconych po całym zamku, a dodatkowo trzeba przestawić kilka dźwigni – i jest to jeden z prostszych przykładów!

W sumie ANVIL... został opracowany perfekcyjnie, a jedyny błąd jaki zauważyłem dotyczy czarów. Otóż, rzucając zaklęcia bez przerwy można nie dopuścić do zadawania ciosów przez przeciwnika (o ile wystarczy mana, a niestety prawie nigdy nie wystarcza). Oczywiście niedociągnięcie to nie ma większego wpływu na atrakcyjność gry.

Poniższa część jest przeznaczona dla tych, którzy nie lubią samodzielnie myśleć lub gdzieś utknęli i zawiera wskazówki pomocne w przejściu poszczególnych etapów gry.

GRYPHON KEEP

W lochach twierdzy jest uwięziony sam Lord Gryphon. W zamian za obiecnicę odszukania Parsafala wyjawi, że w jego pokojach znajduje się ukryta komnata oraz wręczy rodowy pierścień. W samym zamku wystarczy dostać się do południowo-zachodniej wieży i zabrać z niej zaklęcie Heavenly Mend Of Unseen Artisans. Aby dostać się do zamkniętej komnaty w południowo-wschodniej wieży, należy włożyć monetę w dziurę w ścianie.

Po opuszczeniu twierdzy spotkasz Parsafala, ukrywającego się za olbrzymim głazem niedaleko zamku. Po krótkiej rozmowie i przekazaniu mu sygnetu spełni prośbę Lorda, a w podzięce za wiadomości podaruje parę złotych monet.

THE DARK LANTERN

Znajduje się na wschód od twierdzy. Most do wieży należy odbudować zaklęciem znalezionym w zamku. Niestety, na ostatnim piętrze latarni znajduje się jedynie ciało jej właściciela. Na szczęście, po umieszczeniu Kuli w posągu i odczytaniu tekstu znalezionego w skrzyni można przywołać jego ducha. Jak się okazało, czarodziej zginął z rąk Czarnoksiężnika, gdyż nie docenił jego potęgi. Teraz żądny zemsty przekaże, że w zatopionym statku na północ od Latarni jest uwięziony demon, który może być pomocny w walce ze złym magiem. Duch nie pamięta jak się tam dostać, ale wszystkie potrzebne informacje są ukryte w podziemiach wieży.

Aby pozbyć się z lochów Gargulca trzeba znaleźć księgę opisującą rytuał odwołania go oraz wszystkie wymienione w niej przedmioty. Poza tym należy odszukać Enchanted Sea Conch wraz z księgą opisującą sposób jej używania. Dodatkowo w podziemiach są ukryte cztery pergaminy z zaklęciami.

LABYRINTH

Po użyciu Enchanted Sea Conch na pomoście pojawia się demon, który przenosi cię do świata morza. W labiryncie ukryte są dwa pergaminy z zaklęciami i nowa tarcza. Uwaga! Niektóre zapadnie otwierające ukryte przejścia są niewidoczne, ale na szczęście przejście zawsze jest obok zapadni, więc wystarczy wolno iść. Aby przeżyć rozmowę z Panią Morza trzeba odnaleźć statuetkę ducha umożliwiającą rzucenie zaklęcia Soul Link. Dzięki niemu Pani Morza nic nie będzie mogła ci zrobić, a ty nauczysz się nowego zaklęcia.

Portal znajdujący się w centralnej komnacie przenosi do wejścia na statek, ale aby do niego dotrzeć potrzeba aż ośmiu pereł.

THE SUNKEN GALLEY

Demon jest uwięziony w dziobie statku. Z rozmowy z nim dowiesz się, że Czarnoksiężnik otrzymał w darze od jednego ze złych bogów Dark Slag i posiadając go jest niepokonany. Według słów demona zwykły śmiertelnik nie przeżyje nawet dotknięcia tej substancji, więc musisz zbudować specjalną skrzynię do jej przenoszenia. Demon zgodzi się podpowiedzieć jak to zrobić, ale w zamian zażąda ośmiu pirackich serc, dzięki którym będzie mógł się uwolnić. Za każde oddanu mu serce poda jedną zagadkę, której rozwiązanie pomoże w budowie skrzyni.

UNDERGROUND CITY

Czarnoksiężnik zamienił wszystkich mieszkańców w bestie i tylko nielicznym udało się przeżyć. Podczas penetracji miasta natkniesz się na impa należącego do magą mieszkającego kiedyś w mieście. Niestety śpi on bardzo czujnie – dopiero po użyciu Hourglass Of Temporar Freeze można się do niego podkraść i nauczyć nowego czaru.

W jednej z komnat ukrywa się mała dziewczynka, która ocalała z pogromu i niecierpliwie czeka na ojca, który poszedł do kopalni. Kopalnia jest co prawda zawalona, ale można ją odbudować przy pomocy zaklęcia z twierdzy Gryphona. Uratowany górnik podaruje ci łańcuch, który umożliwi znalezienie Heart Stone.

W mieście musisz także odszukać Sol Disc oraz Trumpet Of Earthen Quake, a chętni mogą poszukać pergaminu z zaklęciem. Ponadto na jednym z „Chińczyków" można zdobyć świetny hełm, który wygląda jak zwykły kapelusz, ale daje dużo lepszą ochronę i umożliwia odczytywanie zakodowanych listów Czarnoksiężnika.

THE BARRIER

Znajduje się na zachód od miasta. W pobliżu wejścia do niej są ruiny chaty, w której mieszka gnom. Jest on handlarzem i w zamian za złoto oferuje różne magiczne przedmioty.

W samej twierdzy musisz jedynie znaleźć Spring Equinox Disc.

THE EYE OF CLAY

Wśród kolumn otaczających to miejsce ukrywa się dziwny mężczyzna. Jeśli go znajdziesz to podaruje ci Hallowed Wreath Of Elder Leaves oraz podpowie jak dostać się do sanktuarium – musisz odnaleźć cztery Dyski-Pieczęcie (dwa z nich: Sol Disc oraz Spring Equinox Disc powinieneś już posiadać, a trzeci i czwarty znajdują się w The City Of Dead), położyć je na postumentach otaczających to miejsce i stanąć w centrum całej budowli. W samym sanktuarium należy znaleźć Dragon Sigil Of Lightning, Fire, Earth, Wind, Water oraz Void i włożyć je we właściwe płaskorzeźby, co otworzy przejście do centrum świętego przybytku. Tam otrzymasz Bead Of Immortal Clay i wskazówki pomocne w wypełnieniu misji.

THE TEMPLE OF THE MOON

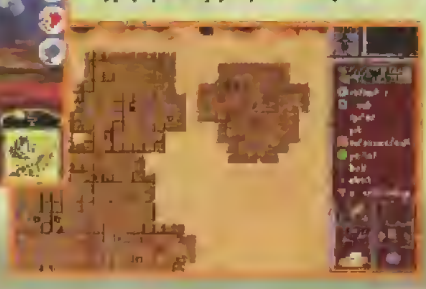
W świątyni znajdującej się na północ od sanktuarium musisz znaleźć Sacred Sipher, Key Stone Of Safe Crossing oraz trzy Soul House, a chętni mogą także odszukać pergamin z zaklęciem. Po odnalezieniu Sacred Sipher udaj się do centralnej komnaty na ostatnim piętrze (aby tam wejść musisz posiadać pięć złotych monet oraz dwa Iron Mark) i napełnij buteleczkę łzami płaczącego ducha.

Brama do City Of Dead znajduje się na parterze w północno-wschodniej części świątyni.

THE CITY OF DEAD

W tym nawiedzonym mieście musisz odnaleźć Księcia Ivory'ego, który w zamian za uwolnienie ukochanej zgodzi się oddać swoją duszę. Uwaga! Mimo iż masz taką możliwość, to nie próbuj zabrać jego duszy zanim spełnisz tę prośbę.

Księżniczka jest więziona przez złego demona w podziemiach miasta. Po zamknięciu strażnika w Soul House,



Dreamforge'95

PC DOS 1 CD

486DX/33 ■ 4 MB RAM

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor Mirage (PC CD) 159 zł

porozmawiaj z wybranką Ivory'ego i puść ją wolno! Dopiero teraz możesz wrócić do księcia i zażądać wypełnienia obietnicy.

Poza tym z podziemi miasta musisz zabrać Moon Disc oraz możesz poszukać w nich nowej tarczy, chroniącej przed trucizną (ale nie leczącą z zatrucia).

Uwaga! Iluzoryczne ściany są naprawdę widmowe i aby je zobaczyć trzeba dobrze wytrzeszczać oczy.

Po wyjściu przez północną bramę trafisz na taras, na którym ukrywa się jedna z pozostałych bohaterek. Niestety zwątpiła już w powodzenie misji i bez protestu odda ci Fall Equinox Disc.

WATERFALL

Za wodospadem, znajdującym się pomiędzy The Temple Of The Moon a Gorge Keep, ukryta jest jaskinia, w której mieszka jeden z czarodziejów. Jeśli będziesz miły to chętnie nauczy cię jednego ze swoich zaklęć.

OF THE DAWN

GORGE KEEP

Aby uwolnić dowódcę twierdzy zamkniętego w bryle lodu musisz odnaleźć Glowing Ember. W podzięce za uratowanie życia wręczy ci on Crest Of Tempest otwierający komnatę, w której znajduje się kołowrót służący do podniesienia bramy. Niestety zanim będziesz mógł go użyć musisz znaleźć Wooden Crank Shaft. Poza tym w twierdzy jest ukryty jeden pergamin z zaklęciem.

THE ELDER TREE

Znajduje się na północ od Underground City. Żeby opuścić zwodzony most trzeba użyć Trumpet Of Earthen Quake przy olbrzymim głazie leżącym na brzegu morza, na wschód od mostu. W Drzewie musisz odszukać maga Lijo, który poda ci prawdziwe imię Smoka (brzmi ono Mirabaesch) oraz nauczy cię nowego zaklęcia. Ponadto zanim udasz się na spotkanie z bestią musisz znaleźć Ruby Shard.

W jaskini smoka włóż rubin do dziury w ścianie i zabierz ze skrzyni Stasis Jar. Teraz możesz zawołać gada, a kiedy zniknie schowaj Dragon Amber do słoika. W drodze na szczyt Drzewa można znaleźć jedno zaklęcie. Po opuszczeniu pnia, spotkasz wśród gałęzi ducha Drzewa. Okazało się, że Czarnoksiężnik zatruł korzenie i Drzewo umrze jeśli nie zostanie uleczone. W zamian za uzdrowienie siedmiu korzeni Drzewo wyciągnie swoje gałęzie tak, że utworzą one most nad przepaścią.

THE REED PLAIN

W tym morzu trzcin musisz znaleźć przynajmniej jednego Skaraca. Chętni mogą spróbować zdobyć zaklęcie ukryte w skrzyni w północno-wschodniej części zarośli. Po opuszczeniu tego dziwnego lasu natkniesz się na straszliwą dwugłową istotę pilnującą mostu. Na szczęście przestraszy się ona Skaraca i wpadnie do lawy, a ty będziesz mógł iść dalej.

IRON TITAN

Aby dostać się do drugiego wyjścia z tej budowli, trzeba przywrócić niesłychanie powiększonego człowieka do normalnych rozmiarów. Zostawili go tutaj słudzy Czarnoksiężnika by blokował drogę do ich twierdzy. Na szczęście olbrzym pamięta w jaki sposób był przez nich przywracany do normalnego wzrostu – potrzebne są Cube Of Magic Immersion. Po zmniejszeniu olbrzyma należy zabrać Iron Shackles.

Ponadto w czasie poszukiwań można zdobyć jedno nowe zaklęcie, a strażnik strzegący wyjścia ma przy sobie drugie.

THE QUAGMIRE

Aby uwolnić Soul Wroughta z magicznych rąk musisz znaleźć dziewięć złotych monet i włożyć je w dziury w ścianach (trzy do prawej i sześć do lewej). Zdobytym mieczem należy ściąć drzewo rosnące w jednej z komnat.

Aby porozmawiać z żywiołem powietrza musisz odszukać Chimes Of Comprehension. Żywioł poda ci kilka wskazówek oraz nauczy nowego zaklęcia. Ponadto w Quagmire trzeba odnaleźć Whistle Of Fiery Beacons. Po wyjściu z tej zamglonej doliny użyj gwizdka, a przeniesiesz się pod fortecę sił ciemności.

EVIL STRONGHOLD

Kluczem znalezionym przy szkielecie otwórz drzwi i użyj portalu. Zostaniesz przeniesiony do wyjścia prowadzącego do Fire Mountain – udaj się tam natychmiast. Po powrocie z siedziby Krasnoluda musisz dotrzeć do centralnej komnaty zamku, a znajdujący się tam portal przeniesie cię do pokoi Czarnoksiężnika. Aby pokonać Chancellora pilnującego Dark Slag musisz walczyć Soul Wroughtem, gdyż tylko on potrafi przebić jego zbroję.

Przed wyjęciem ze skrzyni źródła mocy Czarnoksiężnika weź do ręki kufer wykuty przez Krasnoluda. Dopiero teraz wyjmij Dark Slag i zamknij go w kufrze (klikając na nim). Twoim ostatnim zadaniem jest udanie się do Anvil Of Dawn (jedyna droga wiedzie przez Fire Mountain) i zniszczenie tej ohydnej substancji.

FIRE MOUNTAIN

Korytarze wyryte we wnętrzu góry są pełne pułapek, więc należy chodzić bardzo uważnie i zawsze mieć przy sobie przynajmniej jeden głaz do obciążenia zapadni.

W labiryncie korytarzy musisz odnaleźć pergamin zawierający Word Of Opening. Aby otworzyć drzwi prowadzące do komnat Black Gnarla trzeba znaleźć cztery Iron Mark. Poza tym zanim udasz się do dolnych korytarzy będących jego siedzibą, musisz odnaleźć Sigil Of Fire. Jeśli zdobyłeś wszystkie potrzebne materiały to Krasnolud wykuje ci skrzynię do przechowywania Dark Slag.

ANVIL OF DAWN

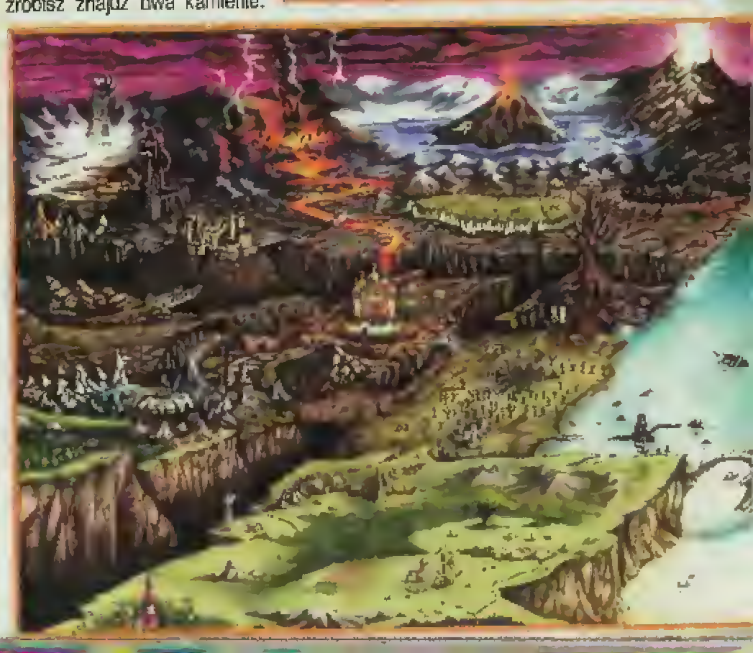
Lodowego golema należy naprawić zaklęciem z Gryphon Keep. Po odczytaniu mu Word Of Opening zostaniesz wpuszczony do wnętrza Anvil Of Dawn i będziesz mógł ocalić Tempest od pewnej zagłady. Uwaga! Koniecznie nagraj stan gry!

W południowej części centralnej sali są dwie widmowe ściany. Najpierw przejdź przez wschodnią (przesuwa je zapadnia w centrum komnaty). W jaskini, do której przeniesie cię portal, połóż kamień na południowej zapadni i przejdź po wszystkich pozostałych, a otworzysz drogę do kolejnego portalu, przenoszącego z powrotem do centralnej komnaty. Uwaga! Nie możesz zabrać głazu z zapadni!

Teraz możesz przejść przez zachodnią ścianę, ale zanim to zrobisz znajdź dwa kamienie. Pierwszą napotkaną zapadnię zablokuj przesuwając na nią blok skalny. Następnie przejdź przez kolejną fałszywą ścianę, a znajdziesz się w komnacie z trzema zapadniami. Stań na wschodniej, później na południowej, a następnie przejdź przez północny portal. Zabierz trzeci głaz, wyślij blok skalny przez wschodni portal, a sam użyj zachodniego. Teraz przesuń blok skalny na wschodnią zapadnię, połóż trzy głazy na południowej i wróć do centralnej komnaty. Dzięki tym działaniom otworzyłeś sobie drogę do fałszywej ściany w północnej części oraz do drzwi w zachodniej części sali.

Kielich potrzebny do otwarcia drzwi jest ukryty w komnatach za północną iluzyjną ścianą. Korytarz za drzwiami wiedzie do centrum Anvil Of Dawn, gdzie czeka cię ostatnie wyzwanie.

C(w)alineczka



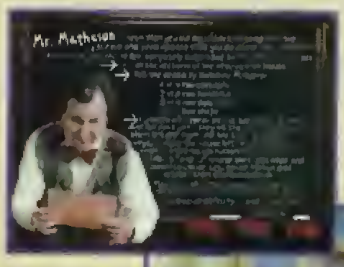
Mc KENZIE & Co.

Czego pragnie dziewczyna, gdy dorastać zaczyna? Potężnego komputera? ŹLE! Szybkiego samochodu? ŹLE! Pieska? Pieska tak, ale nie o to chodzi. Dziewczyna pragnie spotkać wymarzonego faceta, z którym chciałaby się związać na dobre i na złe. Zresztą chyba faceci pragną tego samego, stąd też ludzie łączą się w związki mające głównie na celu prokreację itp. itd.

Załóżmy jednak, że dziewczyna ma komputer (albo jej ojciec/brat/facet go ma). Czego teraz pragnie dziewczyna? Oczywiście zagrać w MORTAL KOMBAT. To chyba nie ulega wątpliwości. Dziewczyny lubią MORTAL KOMBAT. Chyba, że są takie co nie lubią, a wtedy... dziura! Nie ma żadnej gry napisanej z myślą o dziewczynach, a raczej nie było aż do teraz. Bo teraz dzięki MC KENZIE & CO każda amerykańska dziewczyna może spotkać swego wyśnionego bohatera. Słowo „amerykańska" jest tu celowe.

MC KENZIE & CO to pierwsza na amerykańskim, a może nawet i światowym rynku gra dla dziewczyn. Może być też dla chłopców, którzy pragną przekonać się jak to jest być dziewczyną (hmmm???). Do wyboru dwie panny, KIM i CARLY, które różnią się od siebie praktycznie wszystkim, poza wspólnymi przyjaciółkami. To właśnie poczynaniami jednej z tych dwóch istot przyjdzie nam kierować. W pudełku znajduje się 5 płytek składających się na grę, bonusowa płytka z muzyką (4 zespoły, 12 utworów) oraz kolczyki i szminka. Ach, prawdziwa szminka!

MCKENZIE & CO to gra przygodowo-decyzyjna. Rozmowy odbywaja się przez wskazanie jednej z kilku opcji odpowiedzi, podróżuje się przez wskazanie odpowiedniego miejsca na symbolicznym planie miasta. Nawet w grze komputerowej nie ma lekko, do szkoły trzeba chodzić regularnie. Uczęszczasz na różne zajęcia klasowe i odrabiasz prace domowe. Szkoda tylko, że odrabianie lekcji odbywa się przez granie w minigierki logiczne i zręcznościowe. W tym miejscu autorzy mogli pokusić się o coś więcej. Gdy lekcje są już odrobione, można się wybrać do centrum, np. na zakupy. Ciuchy, ciuchy, ciuchy. Fajnie, co? Ciuchy można przymierzać i kupować, aby potem w nich wystąpić na randce. Przed randką oczywiście trzeba się malować, a zapewniam was, że nakładanie makijażu to bardzo absorbujące zajęcie. Oprócz tego cały czas ktoś się nagrywa na sekretarce, prosi o telefon albo informuje o spotkaniach. W sumie gra się dość fajnie, zawsze jest co robić. Tu zakupy, obiad, tam impreza i jest gites, no nie?



Jak widać dziewczynki mają już grę w ubieranie Barbie, pora na grę dla chłopców w doktora...

Wierzcie mi, trudno było wcielić się w kobiecą duszę, aby ocenić tę grę. Zatem o pomoc przy redagowaniu tekstu i ocenianiu poprosiłem kilka zaprzyjaźnionych kobietek. Oto kwintesencja ich wypowiedzi, czyli co im się podobało, a co nie.

Dziewczynom częściowo nie podobali się chłopcy, biorący udział w grze. Ściślej mówiąc BRETT (folkowy koleś ubierający się jak piosenkarz COUNTRY, koszule i kapelusz, no wiecie) i skośnooki STEVEN. Wolałyby zamiast nich jednego długowłosego i jednego w szerokich spodniach i AIRWALKACH (hehe...). Mówiły też, że faceci są zbyt cukierkowi i bez przerwy szczerzą zęby z ekranu. Przydałby się jakiś prawdziwie męski, nie ogolony australijski kowboj. Z drugiej jednak strony, podobali im się DERRICK i BRANDON, ładne buźki i w ogóle nieźli luzacy. Za SUPER uważały możliwość przebierania się w różne ciuchy, szkołę makijażu i takie tam.

A teraz poważny zarzut, dziewczyny wyrażały wyraźną dezaprobatę na bardzo amerykański klimat gierki. Wiecie sami, ten amerykański styl życia. Tam się żyje nieco inaczej i trudno się przystosować do ichniego stylu. Ich podejście do niektórych spraw oraz teksty wydawały się nam po prostu... niemądre. I jeszcze jedno, wymagana jest doskonała znajomość języka angielskiego. Wszystkie komentarze, rozmowy i cały dźwięk wydobywający się z komputera jest w tymże właśnie języku, a gra nie posiada opcji włączenia napisów. Czasem trudno zrozumieć bełkot dobywający się z telefonu i po prostu nie wiadomo co robić.

Na koniec jeszcze jedna refleksja, tym razem od faceta (YeS!). Wydaje się, że życie amerykańskich dziewczyn jest totalnie bezproblemowe, bezkonfliktowe i bezkompleksowe. Czy tak jest w istocie? Jeśli tak, to tylko pozazdrościć...

Podsumowując to wszystko, MCKENZIE & Co należy uznać chyba za niezłą próbę stworzenia czegoś nowego. Pamiętajcie jednak, że to co podoba się Amerykanom nie zawsze musi podobać się nam, Europejczykom. A swoją drogą dlaczego jeszcze nie ma gry BEVERLY HILLS 90210??? Ja chcę być tym rudym łosiem!!!

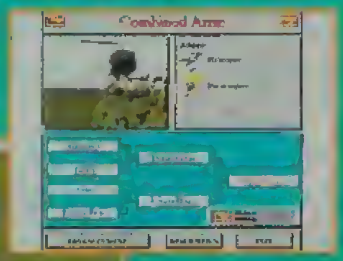
Gulash

Am.LaserGames'96
PC WINDOWS 6 CD
486DX/50 ■ 8 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) 128 zł
Za: tylko dla dziewczyn!
Przeciw: tylko dla dziewczyn!

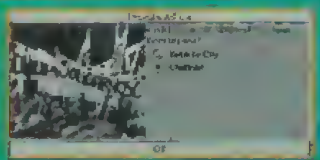
CIVILIZATION 2

Któż z nas nie grał lub nie słyszał o poczciwej CIVILIZATION (a jeśli nie grał i nie słyszał to czas najwyższy ruszyć d...). Starzy i młodzi siadali na długie tygodnie przed monitorami, aby mozolnie budować własne, za każdym razem nowe cywilizacje. Gra przyniosła ogromną sławę Sidowi Meierowi. Stworzyła też standard, którego popularności żadna gra nie osiągnęła. Mania CIVILIZATION ogarnęła olbrzymie rzesze ludzi. Autor pięć lat temu wstrzelił się bowiem idealnie w zapotrzebowanie na grę, w której gracz staje się panem życia i śmierci poddanych, może sterować rozwojem państwa w sferze ekonomicznej, cywilizacyjnej i militarnej. Gra zaspokajała na równi rozsmakowanych w zagadnieniach ekonomicznych, kulturowych czy wojskowych, pozwalając na osiągnięcie zwycięstwa bez konieczności nadużywania którejś z wymienionych kategorii.

Okienka, okieneczka...



Bez tego mi nusz.



Owszem, rodzi się pytanie, czy tak piekielnie trudny temat jak rozwój naszej cywilizacji, jest możliwy do przedstawienia w jednej niewielkiej grze? Wydaje się, że choć CIVILIZATION stała się przebojem, to stanowiła raczej bardzo dobrą grę z własnymi regułami (rodzaj MONOPOLY) niż symulację historii ludzkości. Występował brak konfliktów pomiędzy rolnikami a pasterzami, czy też utożsamienie danej nacji z poddanymi jednego władcy (rzeczywistość i mentalność XX-wieczna przeniesiona w przeszłość – czyste USA)

ROZWÓJ GRY

Na szczęście jakość i przebojowość gry [illegible] braki. Kolejne próby wykorzystania [illegible] przyniosły następne wersje CIVILIZATION zawierające jedynie nieznaczne poprawki. Jeszcze w roku 1991, a więc wtedy, kiedy gra została wydana ukazał się pierwszy upgrade – CIVILIZATION 2. Natomiast w roku następnym trzy kolejne: CIVILIZATION 3, CIVILIZATION 4 oraz CIVILIZATION 4 MASTER, zaś na początku 1994 r. CIVILIZATION FOR WINDOWS. Poza tym w roku 1992 został opracowany HINTBOOK zawierający ułatwienia i tipsy do CIVILIZATION. Został również opracowany (działający pod WINDOWS) CIVILIZATION EDITOR umożliwiający zmianę tworzonych przez komputer map.

Pewną próbą wykorzystania powodzenia gry było stworzenie COLONIZATION przy współpracy samego Meiera. Mimo zróżnicowanych opinii, gra nie osiągnęła nawet połowy sukcesu wzorca. Wydawało się, że autorzy i wydawcy powinni byli włożyć główny wysiłek w przygotowanie nowego wydania dawnego przeboju.

W ubiegłym roku przyszła na świat CIVILIZATION FOR NETWORK, bardzo podobna do CIVILIZATION FOR WINDOWS, mająca wbudowany edytor map i świetnie rozwiązaną CIVILIZOPEDIĘ.

NARODZINY NOWEGO ŚWIATA

CIVILIZATION 2 różni się od poprzednika mnóstwem szczegółów, chociaż najbardziej widać to po szacie graficznej. Izometryczna grafika, możliwość regulacji skali podglądu, trójwymiarowe postacie wspaniale wykonana plansza – rzucają na ziemię. Cztery rodzaje wizerunków budowli w zależności od charakteru kultury (do wyboru gracza), zupełnie odlotowy widok rozbudowującego się miasta, zmiana wyglądu miast i jednostek w zależności od poziomu rozwoju cywilizacyjnego – to tylko niektóre nowe elementy plastyczne.

Z pośpiesznych obliczeń wynika, że przybyły 23 nowe jednostki (pojawili się partyzanci, superbombowce, myśliwce helikoptery), 22 zdobycze cywilizacyjne (jakieś tam monoteizmy itp.), 11 budowli, 10 cudów świata (np. Wieża Eiffela) i 7 nacji do wyboru (m.in. Persowie i Siouxowie). Nie te elementy świadczą jednak o świeżości i zupełnie nowym charakterze tej gry. Obecnie jednostki bojowe nie mogą przebyć całej planszy bez jakiegokolwiek szwanku. Mają one pasek siły bojowej, który w trakcie walki ukazuje powolne straty. Trzeba często odpoczywać by nie polec mamie. Przy okazji poprawiono nieco algorytmy walki, bo nie obserwuje się już zupełnych paranoi w rodzaju straty strzelca w walce z wojownikiem (dawniej MILITIA). Gra sprzyja również łączeniu rożnych rodzajów broni – lotnictwo i artyleria prowadzą silny atak na obronę miasta, a piechota je zajmuje.

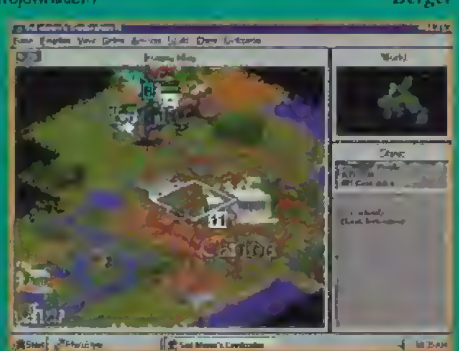
Zmiany nastąpiły też w dziedzinie handlu. To jest bardzo istotny przełom. Karawany (czy później ciężarówki) wreszcie się do czegoś przydają. Każde miasto ma do zaoferowania trzy rodzaje towarów i tyleż samo potrzebuje. Wymiana handlowa jest w tym momencie bardziej realistyczna, a wartość przewozu nie zależy już tylko od odległości, ale i od wartości towaru i zapotrzebowania nań.

Bardzo ważkie usprawnienia poczyniono również w budownictwie drogowym. Kolej stała się naprawdę koleją. Przewiezione jednostki przez dwa kontynenty w jednym etapie to codzienność (zależy jeszcze od skali mapy). Wreszcie wiadomo po co wydawać żarcie tym darmozjadom budowniczym kolei.

Na koniec trzeba też wspomnieć o sferze tak delikatnej jak dyplomacja. Tu warto przytoczyć autentyczne zdarzenia z jednej z rozgrywek. Otóż, przy panującym ustroju republikańskim Senat zabronił zaatakowania prymitywnej cywilizacji. Gracz wysłał więc do niej dyplomatę, którego prymitywy zjadły na kolację (upiekli gościa nim wyciągnął papiery). Kolejna próba rozwiązania militarnego znalazła już uznanie w oczach senatorów. Takich subtelności jest tutaj więcej. Ale też inne cywilizacje kradną zdobycze cywilizacyjne okrutnie. Jest to bardzo realistyczne, bowiem większość nacji stojących na tym samym poziomie rozwoju szybko opanowywała wynalazki sąsiadów.

CIVILIZATION 2 jest niezaprzeczalnym wydarzeniem dla większości graczy, dlatego w następnych numerach SS chcielibysmy poświęcać jej od czasu do czasu trochę miejsca, licząc przy tym na aktywność was, czytelników, wszak pośrednio to wy tworzycie nasze pismo.

Berger



MicroProse'96
WINDOWS CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ BUS
Autoryzowany dystrybutor zapowiedzi: maj
Complete Sweep (PC CD)
wprost nie można się zdarzać! Jeszcze tylko kilka klapów... Bete, czy to już świt?

User/MDF'96

PC DOS 6 dyskietek

386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 15 MB HDD

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

(PC CD) 49 zł

pierwsza poważna polska strategia. Naprawdę wielka, ciekawa i wciągająca.

„Na podstawie źródeł tak archeologicznych, jak i pisanych możemy wnioskować, że podstawą organizacji politycznej plemion słowiańskich były jednostki, które ostatnio nauka nazywa małymi plemionami. Pełniły one rozliczne funkcje publiczne, łącząc się niekiedy w tzw. wielkie plemiona. Tak na przykład do grupy plemion śląskich zaliczyć możemy Dziadoszan wokół Głogowa, Ślężan – wokół góry Ślęży, Opolan, Gołęszyców koło Hradca, Bobrzan wokół Bolesławca, Trzebowian nad Kaczawą.

Cały obszar Polski rozbity był zapewne na kilka terytoriów wielkoplemiennych określonych warunkami geograficznymi, zamieszkanych przez ludność o jednolitej kulturze. (...) Na południu istniało wielkie plemię Wiślan z ośrodkiem w Krakowie. Na północy mieszkali Mazowszanie, nad dolnym Sanem, środkową Wisłą i górnym Bugiem – może Lędzianie, w późniejszej Wielkopolsce – Polanie. (...) Odrębną grupę stanowiły plemiona śląskie oraz pomorskie. (...)

Granice między terytoriami plemiennymi przebiegały bądź pasami puszczańskimi, których resztki do dziś widoczne są na mapie Polski, bądź też trudnymi do przebycia bagiennymi dolinami rzecznymi."

Henryk Samsonowicz
„Historia Polski do roku 1795"

■ ■ ■

Tyle historia piórem zacnego męża spisana. Lecz próżno na kartach pożółkłych szukać historii księcia Mirko, polańskiego władyki, który się ponoć w 698 roku wyprawił na wrogów i zaszedł w swym zapamiętaniu aż w germańskie ziemie. Zemstę ściągnęło to na niego okrutną. Podburzeni sąsiedzi spalili większość przysiółków walecznych Polan. Także nadszedł rok 699, gdy Mirko z wyprawy powróciwszy ujrzał popioły i zgliszcza. Wojów ocalałych zbierał, a o pomście srogiej przemyśliwał. Wielu gadało co mądry był i waleczny, ale nie ma co dziadowskiego gadania po jarmarkach słuchać. Jakby mądry był to by dorna siedział i nigdzie się nie włóczył. Mało to młódek miał po wsiach. A on nic cięgiem do tej swojej drużyny latał, a mieczyk zacny od arabskich kupców kupiony w dłoniach obracał. No ale na pańskie zachcianki rady ni ma i teraz ty biedny graczu musisz nie tylko odbudować chwałę Polan, ale i dokończyć dzieła Mirka – jednocząc wszystkie ziemie od Bałtyku po Tatry.

POLACY TEŻ POTRAFIĄ...

Rynek gier zdominowany jest przez produkty firm anglosaskich. Polskie firmy zaatakowały ten monopol dotychczas głównie na froncie przygodówek. Strategie wydawały się leżeć nieco na uboczu, mimo że akurat ten rodzaj gier nie wymaga fajerwerków ognia i digitalizowanych filmików. Pozycje takie jak ARDENY czy PIOTRKÓW były co najwyżej przykładami zapóźnienia w podejściu do odbiorcy, który naprawdę już wyrósł z interfejsu użytkownika rodem z czasów Atari czy Spectrum.

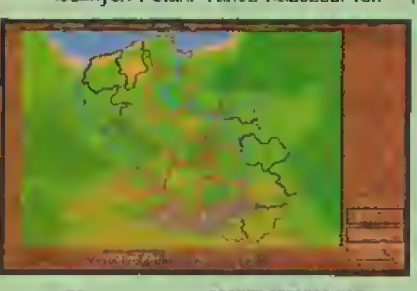
Pierwszą naprawdę poważną, podchodzącą z pełną powagą do odbiorcy grą są POLANIE. Można się w niej doszukać wątków i pomysłów z gry DUNE 2 czy WARCRAFT, ale z tego pnia wywodzi się już dziś wiele gier i korzysta wiele firm w sposób mniej lub bardziej udany. POLANIE odwołują się co pokazano we wstępie do wątków z historii ziemi, na której dziś żyjemy. Być może opisuje dokładnie zmagania naszych przodków. Oryginalne rozwiązania i wygląd domostw i postaci każą skłonić głowę z szacunku dla autorów za inteligentny humor powodujący, że ta gra jest właśnie nasza, słowiańska, nie tylko w treści ale i w klimacie.

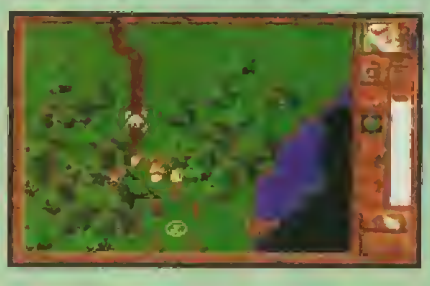
WEŹ BIERWION PARĘ

Drewniany świat, pełen puszcz, leśnych świątyń, niedźwiedzi tworzy swoisty klimat, do którego gracz przyzwyczaja się natychmiast. Dostrzec tu też można elementy. Podstawowym surowcem w grze nie jest drewno czy złoto, ale... mleko. Czym była kiedyś nasza macierz? Krajem mlekiem i miodem płynącym. Nasi krzepcy przodkowie potrzebowali przede wszystkim zdrowia i siły by budować kolejne osady i walczyć z wrogiem. A siłę daje przede wszystkim mleko. Chwalebne jest, że autorzy dają nam odetchnąć na chwilę od blasku złota i jego powszechnej obecności.

Sam schemat gry jest bardzo prosty. Gracz wciela się w postać księcia Mirko (chociaż moim zdaniem raczej w postać anonimowego dowódcy drużyny, który musi poprawić to, co chwalebny książę napsuł). Do jego zajęć należy budowa osady lub wykonanie jakiegoś zadania. Scenariusze są zróżnicowane (jest ich ok. 25) co powoduje, że gracz nie jest narażony na nudę. Ponadto przed każdą misją można wybrać jeden z trzech poziomów trudności, co pomaga gdy uznamy, że któraś z misji jest dla nas za trudna. Co ważne scenariusze nie kończą się wycięciem strony przeciwnej lub spaleniem wrażej wioski. Po wykonaniu konkretnego zadania przechodzimy do kolejnych przygód bez konieczności ganiania po całej planszy w poszukiwaniu przerażonego drwala strony przeciwnej, dodatkowo ukrytego gdzieś w lisłowiu.

Nie ma lekko, poziom trudności świadczy również o rzetelnym podejściu do gracza, który kupuje produkt za kilkadziesiąt złotych (nowych). Mimo doświadczenia z obu części WARCRAFT, czasami trudno przychodziło mi obronić polańską osadę. Gra nie jest do rozegrania w dwa wieczory. Liczba scenariuszy i ich skomplikowanie nie powalają na załatwienie sprawy w przysłowiowe pięć minut.





BUDOWNICZY

W klasycznym scenariuszu zadaniem księcia jest zbudowanie osady, obrona jej, wyprodukowanie wojowników i zniszczenie wroga. Budowy osady nie zaczyna się od zera. Posiada ona najczęściej dom starszyzny i oborę. W oborze należy kupić krowę, która wyjadając trawę będzie produkować mleko. I tu warto zauważyć świetne rozwiązanie twórców. Każdy budynek zgodnie z logiką nie jest fabryką produkującą dany gatunek wojsk czy postaci, ale jest dla nich domem. Ma swoją pojemność i specyfikę. Obora mieści więc 3 krowy, dom myśliwych i drwali mieści 6 osobników itp. Im kto ważniejszy tym więcej miejsca potrzebuje – stąd dla jednego rycerza potrzeba aż całego jednego dworu (zgodnie z prawdą, bo w końcu ilu mogło być tych rycerzy?).

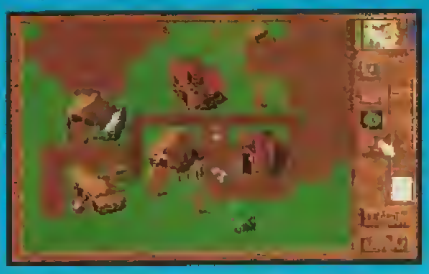
Gdy mamy już oborę, należy pomyśleć o obrońcach. Kolejną budowlą powinna być chata drwali i myśliwych, następnie kolejna obora z krowami, potem albo dom kapłanów, albo chata wojowników. Dopiero na końcu przychodzi czas na rycerza. Gdy dysponujemy już chatą wojowników, możemy także budować palisadę, co przy przewadze wroga ma kapitalne znaczenie dla obrony osady.

Każda budowla nie powstaje ot tak sobie. Do jej powstania potrzebny jest co najmniej jeden drwal (im więcej tym krócej trwa budowanie). Lokalizacja musi spełnić też jeden istotny warunek. Budowlę można postawić tylko przy lub na drodze. Natomiast palisady to ograniczenie nie dotyczy. W ogóle starano się unikać wszelkich ograniczeń – stąd też gracz może prowadzić działania desantowe. Budując drogę na rzece budujemy de facto most co sprawia, że zablokowane przez przeciwnika inne przejście przestaje być dla nas jakąkolwiek przeszkodą. Super!

Dla matematyków lub niecierpliwych pojawia się jednak pewien szkopuł. Przy budowie obory należy zastanowić się bowiem (jeżeli jest czas i mleko) – czy lepiej jest posiadać np. 3 obory, a w każdej 2 krowy czy 2 obory z 3 krowami każda. Problem jest w tym, że dojarki nie nadążają i krowy czekają często w kolejce. A nam przecież zależy na nieprzerwanych dostawach.

Sprawą, która pośrednio wiąże się z budownictwem jest szczególne wykorzystanie drwali – nie wycinają oni drzew dla potrzeb budowy, a tylko po to by zrobić przejście w gąszczu (ja sam preferuję kapłanów rzucających ogień – lasek wypala się przecudnie). I tu uwaga – dwie wiadomości, kto ich nie słucha, ten z żalu pości. Drwal nie

POLANIE



Wyprawy krwiożerczych Polan siały pożogę i nie pożądane ciąże...

może rąbać drzewa z jego lewej strony, bo się na niego zwali i zabije! Z kolei to, że drzewo wali się na lewą stronę można wykorzystać gdy dwa drzewa stoją obok siebie. Scinamy tylko to z prawej i po chwili oba leżą na ziemi!

ŁUNA NAD WIOSKĄ

Pierwszy okres walki to obrona osady. Trzeba przyznać, że jest to moment trudny. Siły w obronie niewielkie, agresorów kupa. Zdarza się, że jedynym wyjściem jest zacząć od nowa. Pierwszą prymitywną metodą obrony jest utrzymanie budowli w stadzić ten przybytek. Niektóre świątynie pozwalają również na cudowne przemiany.

Oprócz posiadania wojów i drwali, z wybudowanych chat kapłanów wychodzą na świat kapłanki i kapłani. Od razu należy stwierdzić, że kapłanki są fajno bo mówią po damsku, ale w walce są cienkie. Natomiast kapłani to jest to co Polanie lubią najbardziej. W końcu ich świat ma dla nas w znacznej części zabarwienie magiczne.

z rozkazem STOP (ikona tarczy). Rozkaz ten można dać wszystkim naraz zaznaczając obszar myszą (nie ma tu żadnych ograniczeń w liczbie zaznaczonych).

Zupełnie inaczej wygląda sprawa gdy posiadamy kapłana. Ma on zdol-

nie nadającym się do użytku. Gdy posiadamy drwala i kogoś miotającego, rzecz jest prosta. Drwal naprawia, a miotacz czeka chwilę i z opóźnieniem zaczyna strzelać do faszysty. Gorzej gdy przeciwników jest zbyt dużo. Wtedy trzeba użyć drwala do działań bardziej destrukcyjnych.

Przeciwnikami w grze rządzi kilka zasad, które można wykorzystać na swoją korzyść. Po planszy krąży grupa bojowa (o ile jest taka) i jej się należy najbardziej wystrzegać. Komputer reaguje na bliskość naszych postaci. Nie atakuje gdy nie zbliżamy się. Dlatego trzeba trzymać krowy jak najbliżej obórek (a krowy jak to krowy, łażą gdzie im nie każą). Grupa manewrowa może nas wtedy nie wykryć, co da czas na rozwój odpowiednich sił obronnych. Bardzo łatwo niszczy się natomiast gości w zasadzkach. Stoją sobie i czekają. Należy wtedy zastosować kilka metod, które opiszę nieco dalej. W typowym scenariuszu można natomiast zgromadzić kupę wojów lub drwali, wesprzeć ich łucznikami i dalej gromadą zalać wroga.

Istotne miejsce w tej taktyce zajmują świątynie. Są to miejsca, które pozwalają na poprawę stanu zdrowia znękanych bojem. Po wycięciu każdej kolejnej grupy wrogów koniecznie trzeba odwie-

W MISJI SPECJALNEJ

Misja specjalna to zazwyczaj akcja ratunkowa lub po prostu wycięcie wszystkiego co się rusza. Gracz otrzymuje kilku wojowników i kapłanów, i kwita. Trzeba nimi dobrze gospodarzyć, co wymaga wprzęgnięcia całego kunsztu rasowego dowódcy.

W przypadku gdy nie mamy z sobą kapłana, poruszamy się wojskiem powolutku wypatrując przeciwnika. Pamiętajmy żeby nie podejść do niego za blisko. Po zlokalizowaniu faciów ustawiamy armijkę w dwóch liniach – w pierwszej ci z bronią białą, w drugiej z miotającą. Następnie wypuszczamy jednego straceńca, który sprowokuje wroga do pościgu. Nasz szybko wieje wciągając wroga w pułapkę ogniową. Zazwyczaj obywa się bez strat. Wszystko to oczywiście pod warunkiem, że główna masa będzie stała

ność widzenia znacznych połaci terenu. Sprawę rozpoznania mamy więc z głowy. Poza tym podchodząc do wykrytego wroga każemy mu ostrożnie rzucać ogniowe sopelki. Rzut sopelkiem i odskok do tyłu (żeby nas nie zauważyli – ogień parzy więc uciekają na różne strony). I znowu rzut sopelkiem. Zazwyczaj wystarczą dwa rzuty. Sam kapłan jest w stanie wyczyścić prawie całą planszę. Da sobie czasami radę z grupą manewrową przeciwnika. Trzeba wtedy odczekać, aż grupa stanie na moment i sopelkami ją traktować aż do skutku.

ŁYŻKA DZIEGCIU

POLANIE to bardzo udana gra strategiczna. Obok wykorzystania koncepcji z WARCRAFT, zawarto w niej wiele oryginalnych rozwiązań. Plusem jest również to, że nie stresuje i po nieudanej misji pozwala nam wybrać wyprawę ponownie.

Jest jednak kilka wad, które trzeba wskazać. Przede wszystkim gra się tylko jedną stroną. Oczywiście przeszkodą jest tu to, iż w poszczególnych krainach występują różne plemiona. Ale można było dać możliwość grania Germanami, którzy powiedzmy najeżdżają nasz kraj od zachodu. Albo jacyś Awarowie, którzy zaczęli za jakiś czas najeżdżać te ziemie. Wtedy można zawsze zobaczyć, jak wygląda wszystko od tej drugiej strony.

Przy dbałości o realia popełniono też zbyt duże uogólnienie umieszczając Wieletów tam gdzie siedziały plemiona śląskie. Mimo wszystko jest zbyt mało postaci i możliwości rozwoju w scenariuszach, co powoduje przy -nastym scenariuszu nieco znudzenia. Typowym polskim produktem jest również instrukcja. Niewyraźne ilustracje i niezbyt wyczerpujące objaśnienia powodują trudności. Któż po lekturze instrukcji wie np. jak oswoić niedźwiedzia?

SPEŁNIJMY WIĘC PUCHAR

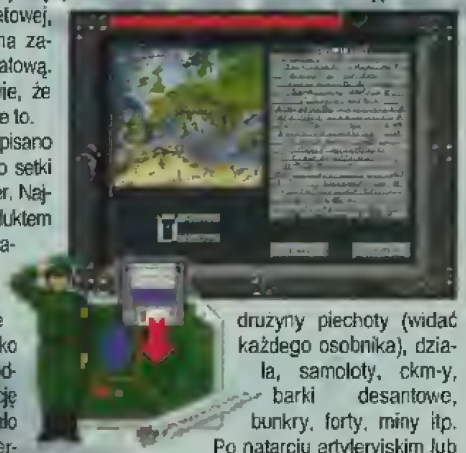
Wszystkie te drobne błędziki równoważy fakt, że rozgrywka nie należy do prostych, a grafika i całość są na niezłym poziomie. Oczywiście rodzi się gorąca prośba do autorów o jeszcze. Być może już w grafice SVGA i z edytorem własnych scenariuszy, z jeszcze większą liczbą postaci i budowli. W każdym razie w strategiach tak trzymać, panowie szlachta!

Berger

STEEL

Któż z nas nie marzył, by dosiąść, stalowych rumaków XX wieku, by stać się współczesnym rycerzem. Czołgi, ta legenda naszej ery, panaceum na wszelkie problemy, symbol potęgi i panowania. Mimo że narodziły się podczas pierwszej wojny światowej, ich legenda związała się na zawsze z drugą wojną światową. Każdy wszak znawca powie, że współczesne czołgi to już nie to.

O tym supersymbolu napisano mnóstwo książek, nakręcono setki filmów, wydano dziesiątki gier. Najbardziej pasjonującym produktem komputerowym z gatunku strategii był oczywiście TANKS! Jednak w TANKS! bohaterem nie był sam czołg, ale pluton, kompania, zbiorowisko anonimowych maszyn. Utrudniało to pełną identyfikację z polem walki, choć pozwalało spojrzeć na nie z szerszej perspektywy.



CAŁA NAPRZÓD!

Gracze mający kontakt z grami planszowymi dobrze wiedzieli co ich czeka, gdy ktoś zdecyduje się wydać w wersji komputerowej grę planszową SQUAD LEADER. I oto stało się. Firma SSI zrobiła ten krok. To co ukazuje się oczom gracza jest oszałamiające, choć są pewne różnice w stosunku do pierwowzoru i to na niekorzyść. Bardzo często ruch wieżą jest sprzęgnięty z ruchem całego czołgu. Piechota zaś nie może przejmować porzuconego sprzętu na polu walki. Ale poza tym...

Wooooow! To jest odjazd! Gracz może dowodzić maksymalnie słabym batalionem lub wzmocnioną kompanią (a nawet dwiema). Na polu walki (mapa w trzech rozmiarach) przemieszczają się lub na nim znajdują pojedyncze pojazdy (!) – mające swoich dowódców z nazwiska i umiejętności – drużyny piechoty (widać każdego osobnika), działa, samoloty, ckm-y, barki desantowe, bunkry, forty, miny itp. Po natarciu artyleryjskim lub krwawym boju trudno jest cokolwiek zobaczyć, gdyż przestrzeń zaścielają dymy pożarów, wybuchów – mające dodatkowo realny wpływ na pole widzenia.

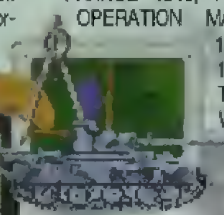
Sterowanie gry jest banalne (mysz, kilka klawiszy), gracz może dowodzić pojedynczym pojazdem/drużyną, całym pododdziałem, wyznaczyć mu trasę ruchu na przyszłość lub przerzucić dowodzenie jakimś pododdziałem na komputer.

Autorzy gry skupili się na drugiej wojnie światowej wychodząc ze słusznego założenia, że współczesne bitwy pancerne różnią tak bardzo, iż zastosowanie jednolitych zasad i przepisów może tylko pogorszyć miodność produktu. Mało tego, udało im się tak wyważyć proporcje, że dzięki grze nie tylko poznajemy wartość sprzętu pancernego, ale swoją niebagatelną rolę gra tu i piechota, i artyleria, i lotnictwo. Przeciwnie niż w TANKS! nie są tu one dekoracją dla stalowych potworów, ale mogą stać się bohaterem niejednego scenariusza. Powoduje to, że w grze nie ma załatwiaweń powstających w grach poślednego gatunku, gdy z musu wszystko jest upancernione, mimo że w rzeczywistości takie nie było (CAMPAIGN 2).

Cała gra STEEL PANTHERS dzięki odważnej decyzji SSI (dodanie w ostatniej chwili edytora scenariuszy) stała się jednym wielkim poletkiem doświadczalnym dającym graczowi możliwość i swobodę tworzenia różnorakich sytuacji historycznych, często o przełomowym znaczeniu.

JA OKA, JA OKA

STEEL PANTHERS składa się z kilku modułów, z których najbardziej wyrazistym jest możliwość rozegrania bitwy przygotowanej w formie scenariusza (mogą być one firmowe lub przygotowane przez kolegów). Scenariusze gotowe podzielono na dwie części – EUROPE (42 scenariusze) i PACIFIC (20 scenariuszy). Gdy gracz nauczy się nieco grać może przystąpić do rozgrywania kampanii dzielących się także na dwie części – EUROPE (LONG CAMPAIGN, POLAND 1939, FRANCE 1940, NORMANDY 1944, OPERATION MARKET GARDEN 1944, WARSAW 1944, BATTLE OF THE BULGE 1944, WORLD WAR III) i PACIFIC (LONG CAMPAIGN, PHILIPPINES 1941).



Grając w kampanię należy bardzo dokładnie rozważyć jakie siły będą najbardziej operatywne, gdyż w każdym scenariuszu gracz będzie dysponował stałym zespołem jednostek (można je co prawda zmieniać w trakcie gry) oraz tymczasowym zespołem pomocniczym. Stali dowódcy pojazdów i pododdziałów (w grze występują sekcje, plutony, półbaterie, baterie, kompanie) mogą w trakcie walk otrzymywać promocje na lepsze stopnie, zyskiwać doświadczenie. Również żołnierze nabierają pewności siebie stając się z żółtodziobów (GREEN) w pełni profesjonalnymi żołnierzami (VETERAN).

SZYBKIE STRZELANKO

Dla bardzo niecierpliwych bądź poszukiwaczy niezwykłych doznań (np. szturm tankietek TKS na radzieckie smoki T-28 lub T-35) przygotowano uproszczony edytorek pod nazwą BATTLE. Pozwala on na szybkie bezproblemowe przygotowanie ciekawej i emocjonującej gry z gotowych produktów.

Wystarczy wybrać poziom trudności (polecany jest HARD jako najbardziej realistyczny i prawdziwie oddający pole bitwy, np. twoje czołgi mogą nie zauważyć strzelającej do nich z jednego heksu piechoty), QUALITY (rekruci, średni, weterani, na piechotę, w samochodach lub transporterach), skalę mapy, czas rozgrywki (rok i miesiąc) oraz strony. Do wyboru pozostaje ponad 16 nacji (!), w tym tak rzadko uwzględniane jak Finowie, Rumuni, Węgrzy czy Chińczycy.

Na koniec ustawień wybieramy rodzaj starcia (natarcie, szturm, bój spotkaniowy) oraz poziom wyboru sprzętu (przez komputer, jednego gracza, gracza z danej strony). Potem wystarczy zakupić sprzęt i jednostki, ustawić je na mapie i można rozpocząć walkę.

Na podobnej zasadzie oparto sam edytor. Jedyną różnicą jest to, że w edytorze możemy zbudować własną mapę (sceneria zimowa, letnia i pustynna), ustawić zasięg widzenia, zakupić jednostki (bez ograniczeń finansowych), a nawet wyedytować nowe rodzaje sprzętu. Dzięki naszej inwencji może powstać całkiem nowy czołg, z pancerzem i działem naszych snów (choć z dostępnych wtedy na rynku).

TAKTYKA OGÓLNA

Każdy rodzaj działań wymaga innego podejścia. Każdy rodzaj broni wymaga innego potraktowania. Posługiwanie się poszczególnymi rodzajami broni omówione zostanie poniżej, tu zaś ogólne wskazówki jak walczyć w konkretnych sytuacjach.

Bój spotkaniowy jest najbardziej niebezpieczny. Obie strony drapieżnie mkną do przodu. Z jednostek warto wybrać trochę szybkich czołgów do przeskrzydlenia, trochę ciężkich czołgów z piechotą na front i coś do wsparcia – jakaś mała artyleria. Ckm-y i moździerze można zostawić w domu. Część sił powinna starać się powstrzymać wroga w marszu na nasze rejony punktów zwycięstwa, a część manewrowa (szybkie czołgi z desantem) powinna oskrzydlić przeciwnika. Zasłony dymne i natarcia ogniowe ze wszech miar pożądane.

Obrona w natarciu i szturmie przeciwnika jest zadaniem wymagającym przyjrzenia się mapie i odgadnięciu najlepszych dróg, którymi będzie maszerował przeciwnik. Komputer w grze gra bardzo dobrze (to ostatnio rzadkość) i może spłatać niemiłego figla obchodząc nasze skrzydło. Poza tym w walce obronnej manewr siłami jest dość trudny (przeciwnik wybiera czas i miejsce, a widoczność jest dość ograniczona), dlatego główny ciężar i jakość obrony leży w ustawieniu początkowym i morale (w tej grze to cholernie istotne) broniących się pododdziałów. Dlatego broniący powinien wybrać nieco bunkrów, min, fortów, artylerii przeciwpancernej i tak je ustawić by chroniły jak

SSI'96

PC DOS/WINDOWS — 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 16 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor: ZAK (PC CD) — 143 zł
Konkurs: jedna z dwóch (obok WAR IN RUSSIA) najważniejszych gier o II Wojnie

największy obszar nawet w razie zniszczenia znacznej liczby naszych żołnierzy.

Własne natarcie lub szturm to sprawdzian naszej wirtuozerii. Teoretycznie wszystko jest możliwe, ale decydujące pytanie jest jakim sprzętem dysponujemy my, a jakim nieprzyjaciel. Czasami lepiej wybrać samą piechotę (naprawdę jest świetna) z artylerią, jeżeli nasze czołgi w porównaniu ze sprzętem pancernym lub przeciwpancernym to śmietnik historii. Na poziomie HARD samymi czołgami nic człowiek nie zwojuje. Straty będą ogromne, a wyniki mogą tego nie rekompensować. Oprócz doboru sprzętu ważne jest też wybranie miejsca uderzenia, przechytrzenie przeciwnika. I tu uwaga, nawet komputer może sprawić nam niespodziankę i „wyczuć" taki punkt. Wtedy następuje rzeź. Dlatego najlepsze jest dwustronne oskrzydlenie i silne uderzenia artyleryjsko-lotnicze.

PANTHERS

PODKALIBROWYM OGNIA!

W pewnym momencie gracz może, mimo iż dysponuje sprzętem pancernym, poczuć się całkiem nagi. W STEEL PANTHERS istotne znaczenie ma pancerz tak kadłuba czołgu jak i jego wieży. Pokazują to odpowiednie wskaźniki (wszystko można obejrzeć w Encyklopedii w grze) odnoszące się do czoła, boków i tyłu. Nagle ze stalowej puszki czołg przemienia się w czułe cacko, mające słabe punkty.

Czołgi lekkie są szybkie ale słabo opancerzone i uzbrojone. Tak naprawdę świetnie służą do walki z piechotą i gniazdami ckm, ale przeciw innym czołgom są raczej kiepskie. Mogą więc otaczać, rozpoznawać, rozjeżdżać, ale w boju spotkaniowym ponoszą zbyt duże straty.

Czołgi średnie są najbardziej uniwersalne i mogą działać samodzielnie lub z desantem (gdy przewidywany jest opór piechoty wroga). Gorzej walczą z piechotą i tak naprawdę najlepsze wyniki osiągają na większą odległość niż z bliska.

Czołgi ciężkie lub czołgi przełamania to wolne kolubryny, które dość odporne na ciosy brną tępo naprzód dając osłonę idącym za nimi. Zresztą tu różnorodność typów i zastosowań jest największa. Bo czyż można porównywać Char B1 z JS III?

Przy walce pancernej ważne jest by trafić przeciwnika z boku lub z tyłu. Okrążenie go uda się gdy nie zbliżymy się doń na odległość 2 heksów, inaczej ten się odwróci. Najlepiej jednak wstrzelać się w cel (nawet od przodu), a w następnym etapie osiągniemy jakieś trafienie. Można też zagrać na morale przeciwnika ostrzeliwując go gęsto z kilku czołgów, licząc na przypadkowe trafienia oddziałujące na psychikę załogi (czołg wroga może uciec, albo załoga może go po prostu opuścić).

PLUTON NAPRZÓD!

To dziwne, ale dopiero w grze o czołgach rumieńców nabiera walka piechoty. Może o tym decyduje pietyzm, z jakim potraktowano każdy rodzaj sprzętu pancernego, który przeniósł się także na piechotę. W różnych okresach jest ona wyposażona w karabiny, rkm-y, granaty, koktajle Mołotowa, różnego rodzaju broń przeciwpancerną. Powoduje to, że walka piechoty staje się bardziej realistyczna, a w walce z czołgami często te ostatnie bywają bez szans.

Jednak to właśnie piechota pokazuje, że najważniejsze jest współdziałanie. Piechota bez wsparcia pancernego nie uzyska łatwo przewagi nad przeciwnikiem. Również powodzenie wypracowane przez piechotę może być najlepiej wykorzystane tylko przez czołgi.

Taktyka piechoty jest prosta. W obronie trzeba po prostu trwać modląc się, aby ogień artylerii omijał okopy. Poza tym dobrze robi ustawienie ognia na minimalny zasięg – czołgi wroga natykają się na ogniową pułapkę.

W ataku nic tak dobrze nie robi jak klasyczna linia tyraliery, gdzie w razie potrzeby można uzyskać wsparcie od sąsiadów. Zmasowany ogień zmieni morale przeciwnika w kupkę popiołu.

W CEL SALWĄ OGNIA!

Cóż znaczy czołg czy piechota bez artylerii i lotnictwa? Wszak o charakterze działań Niemców mówiło się „tandem czołg-samolot". I tak jest w istocie. Artyleria może robić natarcia ogniowe na przypuszczalne pozycje obronne wroga. Ważne jest przy tym by wzywać artylerię poprzez drużynę dowódczą (krótki czas oczekiwania na nawałę) lub oddział mający teren ostrzeliwany w zasięgu wzroku (lepsza celność i skupienie trafień). Artyleria tuż przed atakiem może też postawić zasłonę dymną, która uchroni przed dużymi stratami w momencie podchodzenia do linii wroga.

Moździerze są przy tym bardzo wygodne, bo można je prowadzić ze sobą i w krytycznych sytuacjach są w stanie położyć, strzelając ogniem bezpośrednim, zasłonę dymną lub ostrzelać osłabionego przeciwnika. Baczyć jednak należy by nie przesadzać w dobieraniu zbyt dużych ilości artylerii i moździerzy do naszych zgrupowań. W końcu ile w rzeczywistości baterii mogło wspierać kompanię piechoty?

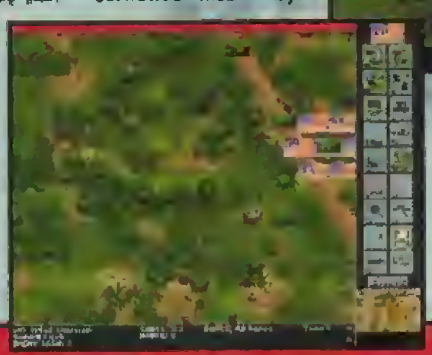
O wiele ostrożniej należy używać lotnictwa (chociaż faktem jest, że czasami i artyleria potrafi bić po swoich). Lotnik z góry nie bardzo widzi w co wali i jeżeli na jego drodze zamiast wroga znajdzie się nasz czołg lub piechota, to atak nastąpi z wszystkimi niemiłymi konsekwencjami. Jednak gdy na twej drodze stanie kąśliwa Pantera lub T-34, nie wahaj się i użyj samolotu szturmowego. Duża szansa, że twój problem zniknie.

NOWY „WSPANIAŁY ŚWIAT

W ubiegłym roku obserwować można było pewien zastój w strategiach. Nie działo się nic istotnego. Przełom nastąpił pod koniec 1995 r. Niezły COMMAND & CONQUER, znakomity WARCRAFT 2, realistyczny i rzucający na kłęczki BATTLEGROUND GETTYSBURG znalazły kontynuację w STEEL PANTHERS. Jest to gra tak znakomita, że miarą jej solidności i lotności może być uwaga jednego z graczy: „a dlaczego KW I nie strzela jednym km-em do tyłu, bo miał go z tyłu wieży". W istocie brakuje w tej grze tylko takich drobnych szczegółów.

Istotną różnicą z całą dotychczasową produkcją jest dopracowanie wszystkich innych uczestników walk, o czym wspominałem wyżej. Jest to bardzo uczciwe i prawdziwe, a wynikiem tych zabiegów jest autentyczny przebieg zdarzeń. Tu plutony czołgów nie czekają aż przeciwnik wybije je do końca. One po prostu uciekają. Wszak pod stalowymi pancerzami biją serduszka takich samych ludzi jak my.

Berger



KINGDOM AT WAR

Jest coś takiego w człowieku, co każe mu marzyć o władzy, mocy lub potędze. A najczęściej o wszystkich trzech rzeczach naraz. Na takich emocjach opiera się popularność wielu gier, np. CIVILIZATION czy MASTER OF MAGIC. Oprócz nich istnieje także cała grupa gier mniej zaawansowanych, prostszych, przeznaczonych niemal dla każdego, ale paradoksalnie zyskujących mniejszą popularność. Wystarczy wspomnieć VIKINGS czy HAMMER OF THE GODS.

Interscan'96

PC DOS 1 CD
386DX/33 ■ 2 MB RAM ■ 11 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Kwintesencja: w miarę prosta, całkiem niebanalna gierka

Do tego drugiego nurtu nawiązuje właśnie KINGDOM AT WAR.

CIĄGNIEMY W POLE

Na zielonej planszy czekają już na ciebie zamki możnowładców i rozrzucone po kraju osady. Podobnie jak w innych grach tego typu masz budować armie, zajmować wioski, niszczyć wrogów i w końcu zmieść ich twierdze z powierzchni ziemi. Jest to standardowa zabawa w podbój i budowę królestwa – tym razem rozgrywająca się w scenerii nieco fantastycznego średniowiecza.

W grze masz do dyspozycji kilkanaście rodzajów wojska: zwykłych wojów, pikinierów, rycerzy, lekką i ciężką kawalerię oraz sprzęt oblężniczy: tarany i katapulty. Aby nie było zbyt nudno, do swej armii możesz włączyć także oddziały strzeleckie: dwa rodzaje łuczników, kuszników, a nawet muszkieterów (ładne mi średniowiecze!). Dodatkowo możesz werbować różnej maści czarowników, gladiatorów (różnych ras: ogrów, elfy, krasnoludy) oraz zakonnych rycerzy: paladinów i templariuszy.

Nowe armie tworzysz w swoim zamku, lecz zaciągać nowych wojów możesz we wszystkich posiadanych przez ciebie wioskach. Aby zaciągnąć specjalne jednostki musisz najpierw zwołać turniej, na który dopiero zjadą najemnicy (łucznicy, czarodzieje, gladiatorzy)! Innym smakiem gry jest zachowanie armii w trakcie marszu – zmniejszają się zapasy żywności, ludzie się męczą. Trzeba więc zarządzać postoje, odpoczynek lub łowy na zwierza. Ciekawą możliwością jest przygotowanie zasadzki na przechodzącego obok wroga. Świerzbi jedynie ekran bitwy – oparty na wzorach z VIKINGS. To akurat można było zrobić lepiej.

Do warstwy ekonomicznej absolutnie nie można się przyczepić. Wioski rozwijają się zależnie od wielkości podatków, kasę wiejską możesz przeznaczać na trzy sfery działań: rozbudowę wioski, gromadzenie rezerw żywności lub zaciąganie ludzi do obrony. Można także otoczyć wioskę palisadą, powiększyć ją (jeśli masz ludzi) lub zwołać turniej dla podniesienia morale. I fajnie – dokładnie tyle sensu ile trzeba.

Niby prosta gra. Bez fajerwerków. Zawiera jednak sporo inteligentnie dobranych elementów. Mamy tu rozwój ekonomiczny, ciekawe wątki dotyczące wojska (uwzględniono np. szkolenie, które podnosi jakość armii!), różne dodatkowe elementy – rozbudowane oblężenia, wynajmowanie skrytobójców. Brak tylko dyplomacji, ale na małej w sumie planszy i tak szybko zaczyna się walka każdego z każdym.

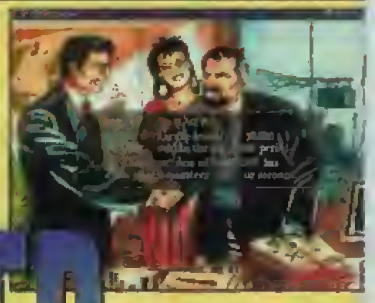
PODSUMOWANIE

Dziś, kiedy już w strategiach na dobre zagościła grafika SVGA, wy-

OCEAN TRADER

Kolejna po FOOTBALL LTD. ekonomiczna gierka niemieckiej grupy SOFTWARE 2000 (wydana w Europie przez OCEAN) rozgrywa się na rozległych przestrzeniach oceanów i głębokich wodach biznesu. Nazwa OCEAN TRADER mówi sama za siebie. Twoim zadaniem jest prowadzenie handlu i transport towarów poprzez morza i oceany świata.

Rozgrywka nie jest specjalnie skomplikowana. Dla fanów gier handlowych będzie to dokładnie to, czego potrzebują. Twoje możliwości ograniczone są tylko do handlu i przewozów morskich. Ciekawostką jest własny „edytor" okrętów – nie jesteś ograniczony do statków oferowanych przez stocznię, możesz bowiem zlecić opracowanie planów statku o podanych przez ciebie parametrach. Cała jednak gra kręci się wokół kupowania, transportowania i sprzedawania towarów, czasami przerywanych wykonywaniem zleceń z zewnątrz. Dodatkowo można zadłużyć się w banku lub trochę poszaleć na giełdzie.



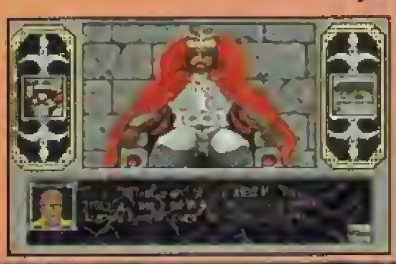
Stopień trudności nie jest zbyt wielki, jeśli chodzi ci tylko o utrzymanie się na powierzchni. Każdy port posiada swoją specyfikę: możesz sprawdzić jakie towary są stąd eksportowane, a jakie są przedmiotem importu. Wiadomo więc co gdzie wozić i skąd brać towar. Inna sprawa to wypełnianie zleceń. Istnieją dwa ich rodzaje: transakcje na przyszłość i zlecenia przewozu. Te pierwsze polegają na tym, że zleceniodawca określa port docelowy i cenę po jakiej kupi od ciebie towar. Zlecenia przewozu są prostsze: dostajesz towar do ręki i masz przewieźć go w określone miejsce.

Ponieważ gra nie polega tylko na utrzymaniu się na rynku lecz na zwyciężeniu konkurentów, pływanie tam gdzie ładniej świeci księżyc nie będzie dobrym rozwiązaniem. Musisz wyszukiwać najlepsze okazje, śledzić ceny w portach, szperać w poszukiwaniu intratnych zleceń. Tu właśnie pojawia się ryzyko. Niewykonanie zlecenia to kara w postaci paru walizek szmalcu (czytaj: milionów dolarów). Trzeba więc precyzyjnie wyliczać odległości, prędkości i zapas paliwa, by nie skaleczyć się przez własne niedbalstwo.

Gra posiada znaczne możliwości konfiguracji. Możesz dobrać sobie inteligencję przeciwników, własny poziom startowy, warunki zwycię-

gląd KINGDOM AT WAR trąci myszką i na pewno nie zachęca do grania. A szkoda, gdyż zawarte w grze mechanizmy i algorytmy w niczym nie ustępują niedawno opisywanym: HEROES OF MIGHT & MAGIC czy HAMMER OF THE GODS, a nawet są sensowniejsze i oferują więcej możliwości rozwoju. W miarę jednak jak gry stają się towarem masowym, o ich odbiorze zaczyna decydować opakowanie: to co widać i słychać. Tak jak okładka może zdecydować o powodzeniu książki, tak grafika jest wizytówką gry komputerowej, a tę niestety K@W ma archaiczną. Z tej przyczyny gra raczej nie stanie się przebojem, chociaż polecam go wielbicielom małych form strategicznych. Szczególnie zaś posiadaczom 386-tek.

Pejotl



Ocean'95

PC DOS 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 2.0

Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC CD) **170 zł**

Komentarz: przeciętny, ale solidny produkt

stwa oraz warunki gry, takie jak wielkość opłat portowych, rozpiętość cen, surowość terminów zleceń. Tym niemniej nie jest dość rozbudowana by zapewnić rozrywkę na dłużej. Po pewnym czasie obsługa 8-9 okrętów, klikanie w kółko na te same ikonki powodują taki kociokwik w mózgu, że z ulgą skorzystasz z opcji EXIT. Oprawa graficzna jest przeciętna, lepiej prezentuje się warstwa dźwiękowa. Dźwięk (tylko na SB) jest słabej jakości, za to niezwykle urozmaicony. Muzykę z gry umieszczono na kompakcie także w postaci nagrań dźwiękowych. Można więc słuchać jej nie włączając komputera.

Pejotl

Pan Sid Meier przegiął całkowicie – ale Polska widziana oczami amerykańskiego kretyna: Rzeszów, Danzing (to jakiś faszysta chyba?), Gdynia, Lwow, Lodz, Warsaw, Cracovia, Stetin, Ustka, Kolobrzeg (czemu nie Kolberg?), Koszalin, Elblag, a wszystko na atolu po francuskiej próbie nuklearnej?!?

CIVNET

CIVILIZATION, jedna z najlepszych gier w historii strategii, miała tylko jedną cechę, która nie wytrzymała próby czasu – nie można było grać w nią w kilka osób. Co gorsza, mimo licznych apeli jej zwolenników, kolejne wypuszczane na rynek upgrade'y nie zmieniły tej niedogodności. W końcu firma MICROPROSE podjęła próbę reanimowania spadającej popularności gry i ogłosiła rozpoczęcie prac nad CIVNET – wersją umożliwiającą grę nie tylko przez modem, ale także na Internecie! Prace jednak przeciągały się i w rezultacie CIVILIZATION FOR NETWORK ukazała się tuż przed następcą – CIVILIZATION 2 (o której piszemy w bieżącym numerze).

Zajmijmy się jednak CIVNET, na którą tak długo czekali wszyscy miłośnicy strategii. Sam należę do tej grupy, więc z ciekawością i nadzieją uruchamiałem grę. I tu niestety zgrzyt, bo okazało się, że wprawdzie zawarto możliwości gry sieciowej, ale poza tym brak jakichkolwiek ulepszeń, co po tylu latach naprawdę kłuje w oczy. Szata graficzna jest na dużo niższym poziomie niż w pierwszej, DOS-owej wersji CIVILIZATION! Poza tym szwankują szczegóły, w których najczęściej siedzi przysłowiowy diabeł. Po pierwsze, literki na ekranie głównym są tak małe, że odczytywać je trzeba przez lupę. Po drugie, symbole jednostek zaprojektowane są fatalnie: symbol Militi przypomina mrówkę, dyplomaty – kominiarza itp. Takich drobiazgów można by wymienić jeszcze kilkanaście, ale czarę goryczy dopełnia wygląd menu miasta. Kolory były chyba specjalnie tak dobrane, żeby nic nie było widać!!! Poza tym całe menu wygląda tak topornie, jakby powstało w epoce kamienia łupanego. Na tym tle zdecydowanie wyróżnia się intro, które posiada przyzwoitą animację i naprawdę świetną muzykę oraz doskonały program uczący zasad gry.

Obecnie wymagania rynku są tak duże, że gra w takiej formie nie może liczyć na sukces, gdyż jest już wiele strategii umożliwiających jednoczesną grę kilku graczy. Szkoda tym bardziej, że opcja umożliwiająca rozgrywanie pojedynków została wykonana naprawdę dobrze. Do dyspozycji graczy są wszystkie sensowne sposoby połączenia w sieć kilku komputerów, od modemu zaczynając na Internecie kończąc, a dodatkowym prezentem jest możliwość gry w czasie rzeczywistym, bez podziału na tury! Pomyślano także o osobach nie posiadających dostępu ani do sieci, ani do modemu. W CIVNET można grać w kilka osób także na jednym komputerze. W tej wersji pojedynku obowiązują oczywiście tury, a gracze po kolei podchodzą do komputera – szkoda jedynie, że takiego rozwiązania nie wprowadzono we wcześniejszych wersjach.

CIVNET jest produktem zarówno niezbyt udanym, jak i trochę spóźnionym. Gdyby ukazał się dwa lata temu, to mimo słabej grafiki miałby duże szanse na odniesienie sukcesu, a z szatą graficzną na poziomie wersji DOS'owej jego sukces byłby gwarantowany. Mimo to trudno jest przewidzieć, jaki będzie ostateczny los tej gry, która zachowała przecież wszystkie zalety CIVILIZATION.

C(w)alineczka

MicroProse'95

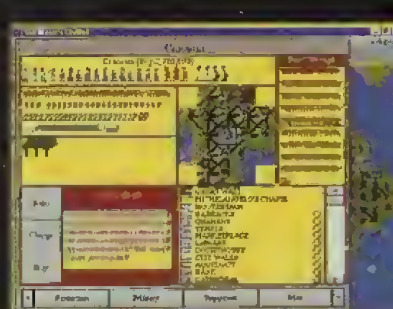
PC WINDOWS 1 CD

486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 30 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: ???
IPS Computer Group (PC CD)

Zaczęło się niewinnie „multiplayerowo"
Przechyl: grafika i całe morze bitu

Obywatele Szczecina, czy to prawda, że wasze miasto słynie z: chińskiej pagody, koloseum, akweduktu, czterech rabinów i sześciu par Murzynów tańczących sambę???



BLAZING SKIES

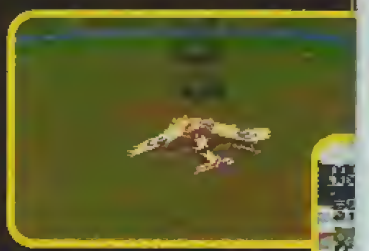
NAMCO'92, 1 gracz, ocena: 45%

Wciskając cart'a z tą grą trzeba pamiętać, że liczy sobie ona równo cztery latka. Podpisała się pod nią ni mniej ni więcej tylko firma NAMCO, która jeżeli się orientujecie, szturmem zdobywała salony gier telewizyjnych, by stać się głównym dostawcą gier na PLAYSTATION. Takie były jednak początki – skądinąd bardzo dobre.

BLAZING SKIES jest połączeniem pseudotrójwymiarowej strzelaniny z czymś, co można od biedy nazwać symulatorem lotu. Swoją wymową gra przypomina stary dobry przebój BLUE MAX na ośmiobitowce, jednak grafika i animacja godne są szesnastobitowej maszynki.

Pilotując uroczy dwupłatowiec z czasów Pierwszej Wojny ma się przed sobą gromady przeciwników, obiektów do zniszczenia i punktów nawigacyjnych do osiągnięcia. Gra byłaby nawet przyjemna, gdyby nie toporne zachowanie się samolotu oraz permanentna nuda. Pomysł ciekawy, zagrać można, ale... to nie jest gra na dłużej.

John Zabiyaka



Gry dostarczyła firma ENTERTAINMENT SYSTEMS POLAND

FULL THROTTLE RACING

Zawyły silniki motocyklowe, jęknęły silniki skuterów wodnych. Oto na terenie całych Stanów Zjednoczonych odbywają się międzynarodowe wyścigi podzielone na etapy. Wszyscy uczestnicy posiadają umiejętność szybkiej jazdy po asfalcie i na wodzie. Jednym ze szczęśliwców jesteś ty. Na samym początku wybierasz kolesia, którym będziesz kierował, potem rodzaj zawodów (pojedynczy wyścig lub cały sezon) i wreszcie dosiadasz maszyny... Ruszasz motorem na jednym kole, gnasz jak oszalały zbierając po drodze dopały, kapustę i uważasz, aby stan techniczny motoru nie doprowadził do zatarcia się silnika. O tym informuje cię odpowiednia kontrolka. Gdy kraksy spowodują, że zamiast ryku silnika usłyszysz tomot i zgrzyty – zwolnij i postaraj się najechać na symbol klucza „dziesiątki". Te same czynności odnoszą się do skutera wodnego, z tą różnicą, że ślizg po rzece jest wolniejszy, ale bardziej techniczny. Po przejechaniu każdego etapu możesz zakupić dodatkowy osprzęt lub nawet szybszą maszynę.

Ściganie się przedstawione jest widokiem zza twoich pleców. Przy graniu w dwie osoby ekran zostaje podzielony w poziomie na połowy, lekko ograniczając pole widzenia. Szczególnie daje się to odczuć w dalszych etapach, gdy pędzisz motocyklem, droga usiana jest pagórkami, zakrętami, zaś z nieba lecą strumienie wody. Oprócz brawurowej jazdy istnieje jeszcze jedna skuteczna droga wyeliminowania konkurentów. Jest nim wymierzony prosto w trzewia kopniak. Musisz jednak pamiętać, że przeciwnicy posiadają tę samą umiejętność.

NINTENDO'95, 1 gracz, ocena: 95%

YOSHI'S ISLAND

Zauroczyła mnie. Zakochałem się w tej platformówce od pierwszego wejrzenia! Posiada ona wszystkie cechy idealnej gry! Począwszy od legendy wprowadzającej, a skończywszy na samej miodności. Po spędzeniu kilku godzin z padem w dłoni zrozumiałem, dlaczego dzieciaki tak oszalały na punkcie nowych przygód braci Mario.

Tym razem sympatyczne bliźniaki zostały uprowadzone w trakcie transportowania przez bociana do rodziców. Jeden z nich cudem wydostał się z rąk porywacza i wylądował na grzbiecie młodocianego żółwia Yoshi. Dowiedziawszy się o nieszczęściu jakie spotkało bobasa postanowił on wespół z innymi pobratymcami pomóc mu w powrocie do domu. Pierwszym ochotnikiem, który użyczył swego grzbietu był zielony Yoshi. Potrafił on, tak jak wszystkie, żółwiki, łapać długim językiem nieprzyjaciół i ciskać nimi w innych lub dla odmiany zamieniać ich w jajko służące jako pocisk.

W każdym z sześciu etapów podzielonych na osiem podpoziomów na żółwiki czekają różne przeciwności losu. Czasem muszą nieźle kombinować aby pokonać przeszkodę. Dlatego przydaje się zastosowanie zapisu stanu gry na cartridge'u.

W połączeniu z cudownymi krajobrazami i dźwiękiem, gra jest fenomenalna. Scenerie są bajkowe. Wyglądają jak narysowane kredkami pastelowymi przez genialne dziecko. Zapierają dech w piersiach i nieświadomie wywołują uśmiech na twarzy u każdego ponuraka. Zadziwiające są również efekty skalowania krajobrazów, wplecione renderingi postaci i scrolling na wszystkie strony. Granie w to nie tylko czysta rozrywka. To jakby przeniesienie się w świat marzeń, bez względu na wiek, chociaż dzieci powinny tu być najszczęśliwsze!!!

Wicik

gry tv & konsole

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Witam wszystkich miłośników prawdziwego grania. Wydaje się, że konsole zaczynają powoli przyjmować się w naszym kraju, o czym mogą świadczyć ostatnio zaobserwowane przez nas reklamówki PLAYSTATION w telewizji POLSAT. Zostaliśmy także poinformowani, że największy i najstarszy dystrybutor gier w Polsce – IPS COMPUTER GROUP – zaczyna sprzedaż oprogramowania dla tejże konsoli. Jednym słowem – coraz lepiej, ale nie wszędzie...

To dobrze, że kolejne pisma budząc się z przydługiego snu zaczynają pisać m.in. o PLAYSTATION. Ale jeśli przedstawia się screeny z wersji PeCetowych... śmiechu warte, tych gier nie ma jak porównywać. Przy tej okazji publicznie zarzucono mi niewiedzę (!). Hola, panowie, tego już za wiele. STREET LUGE (z ESPN EXTREME GAMES) – to SANKI, na których jeździ się po ulicy. Radzę zapoznać się z jakimkolwiek programem ESPN EXTREME w TV-SAT, czy chociażby z branżowymi czasopismami „ŚLIZG" i „X", które przeznaczone są właśnie dla miłośników sportów wyczynowych. Uff... trochę się zapieniłem, a teraz już zapraszam do działu konsol oraz do rzucenia okiem do działu sprzętowego, gdzie znajduje się test 32-bitowej konsoli SATURN. Od bieżącego numeru zaczynamy pisać też o grach na tę wyśmienitą maszynkę.

Gulash

GAMETEK'95, 1/2 graczy, ocena: 70%

Poziom graficzny jest przyzwoity. Kolory są ładne, animacja szybka i płynna. Lekko niedopracowane wydają się kraksy i zadawane ciosy, które po pewnym czasie denerwują monotonią. Strona dźwiękowa to do wyboru wyjący silnik lub przyjemna muzyczka. Gdyby autorzy nie zastosowali wariantu ścigania się na przemian motorem i skuterem wodnym, to po przejechaniu pięciu stanów powiesiłbym się z nudów na kablu od joypada.

Wicik

KILKA CHEATÓW...

OFF ROAD INTERCEPTOR (PSX)

Aby mieć dużo forsy na ekwipunek na ekranie opcji (OPTIONS) wciskaj: Kwadrat, X, Kółko x 6, L1.

RAYMAN (JAGUAR)

Ukryty ARKANOID, wystarczy wygrać (!) i wcisnąć 1,2,3,4. 50 żyć, wpisz 5,1,5,2,5,3.

TOTAL ECLIPSE (PSX)

Wybór dowolnego poziomu. Na ekranie głównych opcji trzymaj SELECT, wciskaj Trójkąt, L1, Kwadrat, puść SELECT i wciśnij Trójkąt, L1, Kwadrat, Trójkąt, L1, Kwadrat i DÓŁ.

WIPEOUT (PSX)

Aby ścigać się od razu w klasie RAPIER, na pierwszym ekranie opcji wciśnij i przytrzymaj L2, R2, Lewo, Select, Start i wciśnij X. Ukryta trasa (FIRESTAR). Gdy już masz klasę RAPIER, ponownie na pierwszym ekranie opcji trzymaj L1, R1, Prawo, Start, Kwadrat, Kółko i wciśnij X.

ZERO DIVIDE (PSX)

Ukryte roboty, aby się do nich dostać: XTAL – skończ grę bez kontynuacji ZULU – skończ wszystkimi ośmioma robotami, NECO – skończ ośmioma + ZULU + XTAL.

DOOM (PSX)

Ukryte poziomy, kody: 3CLKJLX921 i PLMT4X9K22.

CZY WIECIE, ŻE...

● Według najnowszych danych z branżowego tygodnika COMPUTER TRADE WEEKLY (i nie tylko), jesteśmy największym miesięcznikiem traktującym o grach komputerowych w Europie! Największe angielskie miesięczniki (de facto największe europejskie) to PC FORMAT (m.in. gry – 102 tys.), AMIGA FORMAT (60 tys.) i PC GAMER (nakład 50 tys.). Dziękujemy wszystkim czytelnikom SECRET SERVICE (nakład 141 tys.) i jednocześnie obiecujemy, że będziemy starać się być coraz lepsi!!!

● Najnowsze dzieło myśli technicznej to konsola/komputer firmy Apple zwana PIPPIN. Będzie kosztować 600$, na pokładzie będzie znajdować się m.in. procesor POWER PC 66 MHz, modem, czytnik CD-DVD. Platforma w zamierzeniach twórców ma służyć do gier, programów edukacyjnych i surfowania po internecie. Powodzenia!

● TOSHIBA jest pierwszą firmą, która wypuściła czytnik DVD (17 gigabajtów na płytce!) przeznaczony do odtwarzania filmów i muzyki. Cena napędu wynosi ok. 500 funtów.

● Konsola SATURN staniała w Anglii o 50 funtów (do 249.99). W konsoli zastosowano nowy chip, który pozwolił obniżyć koszty. W samej Japonii w 4 dni poszło 70 tys. sztuk. Pod koniec roku SEGA wypuszcza nową wersję nazwaną INTERNET SATURN. W skład zestawu będzie wchodzić konsola, modem i oprogramowanie (opcjonalnie KEYBOARD). Dla użytkowników „starego" SATURNA przewidziany jest UPGRADE (100-150$). Super, nie trzeba już kupować komputera aby znaleźć się w sieci...

● TEAM 17 nie może wydać gry WORMS w USA na PLAYSTATION, bo gra nie jest trójwymiarowa. Tak zdecydowali bossowie z OCEAN i SONY, a programiści w pośpiechu przygotowują nową grafikę dla tej świetnej gry. To jakaś straszna bzdura, ale konsument jest dopiero na końcu długiej listy.

● SONY potwierdza, że światowa sprzedaż PLAYSTATION przyniosła firmie... 2 miliardy dolarów. To bardzo dużo. Nie umiem nawet sobie wyobrazić ile.

● Supernowości i Superprzeboje

WORMS – wynik 250 tys. sztuk sprzedanych w Europie na wszystkie platformy.

GEX – gra tylko na 3DO sprzedała się na całym świecie w 400 tys. sztuk.

TOTAL NBA'96 – 100 tys. sprzedanych pierwszego dnia (Anglia)

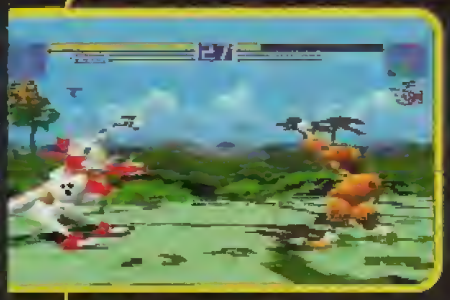
CD-ROM

1. ACTUA SOCCER (PSX)
2. CIVILIZATION 2 (PC)
3. TOTAL NBA'96 (PSX)
4. C&C COVERT OPS (PC)
5. D (PC, PSX, SAT)

CART'Y

1. FIFA SOCCER'96 (MEGADRIVE, SNES, GAMEGEAR, GAMEBOY)
2. SONIC THE HEDGEHOG 2 (MEGADRIVE, GAMEGEAR)
3. DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)
4. KILLER INSTINCT (SNES, GAMEBOY)
5. MICKEY MANIA (MEGADRIVE, SNES)

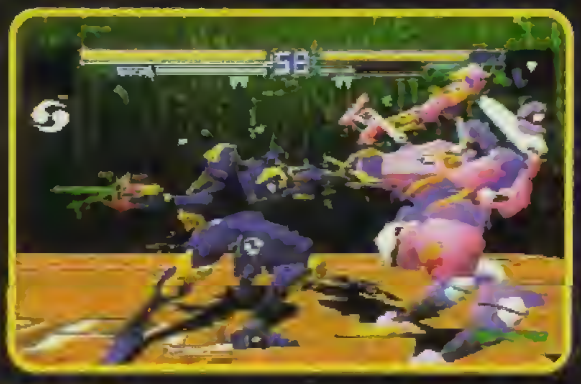
ZERO DIVIDE



Pod koniec dwudziestego wieku pewien hacker włamał się do baz danych ośmiu największych mocarstw. Pozyskane sekretne dane przechowuje w Wieży XTAL, tajemniczym banku danych. Każde z państw wysyła bojowego robota, aby przełamał system obronny wieży i wykasował zawartość jej banku pamięci.

W najnowszym mordobiciu ZERO DIVIDE ludzi zastępują stalowe maszyny niosące śmierć i zniszczenie. Osiem podstawowych robotów bardzo różni się od siebie pod względem techniki, kształtów i stylu. ZERO to wojownik, WILD3 to robot wojenny wyposażony w pistolet i nóż, CYGNUS to mechaniczny NINJA z przepięknym wirtualnym mieczem w mechanicznych dłoniach.

Akcja rozgrywa się na trójwymiarowej arenie, można uskakiwać na boki, a nawet zawisnąć na chwilę na jej końcu. Bicie leżącego to normalka, każdy robot posiada po kilkanaście ciosów i combosów opisanych w instrukcji. Pod względem rozgrywki akcja przypomina trochę FX-FIGHTER (cios/blok/combo), jest bardzo taktyczna. Gra jest bardzo trudna i to mi się podoba. Potrzeba kilku dni praktyki aby wygrać wszystkie pojedynki jednym z robotów. Słowo SECRET-BOSSNECO na pudełku mówi samo za siebie.



Pod względem wykonania graficznego gra stoi na bardzo wysokim poziomie. Roboty są doskonale cieniowane, animacja jest szybka i płynna. Cybernetyczna muzyka i dźwięki tłukących się maszyn wprowadzają w klimat bezwzględnego świata robotów.

Gulash

OCEAN'96, 1/2 graczy, ocena: 85%

TO NIEMOŻLIWE...

ALE PRAWDZIWE!

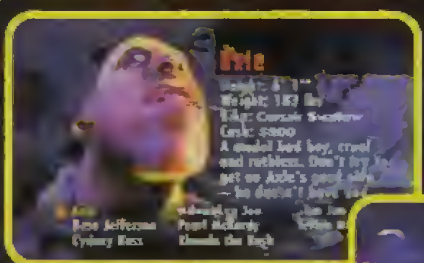
CZY WIESZ, ŻE

MOŻESZ ZAPRENUMEROWAĆ

SECRET SERVICE z CD!!!

SZCZEGÓŁY NA STR. 15

Druga gra (po TOTAL ECLIPSE TURBO) firmy CRYSTAL DYNAMICS bazuje na tym samym systemie budowania trójwymiarowej grafiki i wygląda bardzo podobnie. Zamiast supermyśliwca kosmicznego gracz steruje poruszającym się na stałym gruncie opancerzonym i uzbrojonym MONSTER-TRUCKIEM niszcząc wszystko co napotka na swej drodze, jednocześnie starając się jak najszybciej osiągnąć metę, gdyż uczestniczy w jednym z 25 wyścigów przyszłości. I znowu, droga prowadzi określoną trasą, z której nie można



ROAD RASH dla PLAYSTATION to remake dosyć starej gry z AMIGI. Oczywiście, gra została napisana od podstaw, pozostały jedynie zasady. Są to wyścigi motorów, wyścigi, w których wszystko jest dozwolone. Kopanie i wpychanie przeciwnika pod

nadjeżdżający z przeciwka samochód jest na porządku dziennym, należy zatem bez skrupułów odpowia-

TWISTED METAL

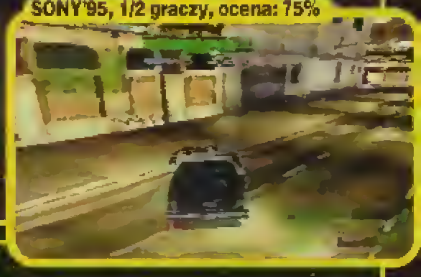
Kolejna gra autorów prześlicznego WARHAWK oparta jest na tym samym kodzie opisującym trójwymiarowy świat. Tym razem jednak porzucamy przestworza i wbijamy się za kierownicę jednego z dwunastu uzbrojonych po zęby pojazdów, walczących na różnych przedziwnych arenach. Każdy z wozów posiada cechy różniące go od innych, dla przykładu motor jest szybki i zwrotny ale słabo opancerzony i kiepsko uzbrojony, zaś MONSTER TRUCK lub TIR to wielkie i wolne, ale uzbrojone po zęby pancerki. Miejsca, w których toczy się walka prowadzą od cyrkowej areny i ulic LOS ANGELES aż na dachy wieżowców, z których upadek jest jedną z efektowniejszych rzeczy jakie dane mi było widzieć w bieżącym roku.

Grafika, podobnie jak w WARHAWK jest dopieszczona aż do bólu. Wspaniałe tekstury, wybuchy i smugi dymu pozostawiane za pociskami robią kosmiczne wrażenie. Bardzo przydatna jest możliwość zmiany widoków, za pojazdem i z kabiny kierowcy (wtedy to wygląda trochę jak QUARANTINE, zwłaszcza że do wyboru jest między innymi wspaniała, żółta taksówka). Przygrywa hardcore'owa wyżyna na gitarach, pasująca jak ulał do klimatu ryczących silników.

Sterowanie odbieram jako perfekcyjne, każdy przycisk joypada jest wykorzystany w doskonały sposób. Jedyną wadą gry, podobnie jak w WARHAWK jest jej długość. Dwa-trzy wieczory i masz TWISTED METAL zaliczony.

Gulash

SONY'95, 1/2 graczy, ocena: 75%



ROAD RASH i TWISTED METAL dostarczył LANSER

OFF-WORLD INTERCEPTOR

zjechać (można jednak ruszać się na boki, akcja nie jest prerenderowana). Tandem TOTAL ECLIPSE–OFF WORLD przypomina nieco duet WARHAWK–TWISTED METAL, ale tylko pod względem pomysłu przeniesienia akcji z powietrza na ląd. Są to zupełnie różne gry, o ile w TWISTED METAL trzeba czasem myśleć taktycznie, w OFF-WORLD INTERCEPTOR trzeba gnać do przodu i wciskać FIRE ile wlezie. A jest do czego strzelać...

Czeka kupa bajerów w postaci doskonałych przerywników filmowych z dwoma pajacami komentującymi wszystko co się na nich dzieje, sklepów gdzie zaopatrza się w broń i coraz lepsze pojazdy, potężnych bossów pod koniec każdego poziomu. Grafika jest szybka i płynna, dźwięk pompuje z głośników basy. Trzeba tylko wciskać gaz i strzelać, strzelać, strzelać...

Gulash

OFF-ROAD i ZERO DIVIDE dostarczył DISCOMP

CRYSTAL DYNAMICS'95, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 70%

ROAD RASH

dać tym samym. Wszystko dzieje się pośród 24 totalnie różniących się od siebie tras, jeździć można na kilku różnych motorach, które kupuje się za zarobioną w wyścigu kasę.

Graficznie przypomina ESPN EXTREME GAMES, z podobnym stylem digitalizacji terenu (doskonały fotorealistyczny krajobraz). Animacja bardzo płynna, nie zwalnia ani na sekundę zarówno podczas gry jak i filmów. Filmy zaś to osobna historia. Twórcy gry nakręcili kamerą bandę wariatów pokazujących takie sztuki na motorach, że włos staje dęba z przerażenia i kopara odbija się od ziemi. Perfekcja w każdym calu – ELECTRONIC ARTS.

Na SOUNDTRACKU występują takie zespoły jak SOUNDGARDEN, THERAPY?, MONSTER MAGNET i kilka innych, grających szybkie i ostre, wymiatające kawałki na gitarach. Super, w sam raz do gry traktującej o szybkich motorach. Jak w każdej nowej grze ELECTRONIC ARTS mamy pełny DOLBY SURROUND. Gra podoba mi się, choć mam wrażenie że już to wszystko gdzieś widziałem (AMIGA i ESPN). Przyznaj jednak, że zawsze chciałeś odziany cały w skórę poszaleć na superszybkim motocyklu z łańcuchem albo baseball'em w ręku...

Gulash

ELECTRONIC ARTS'95, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 75%

LIBERATION

LIBERATION został spreparowany po sporym sukcesie, jaki odniósł CAPTIVE. Miał ukazać się nawet na PC, jednak słaba sprzedaż wersji CD32 spowodowała wycofanie się firmy MINDSCAPE z tego projektu. Szkoda, że debiut tej gry nastąpił w okresie klepskiej koniunktury, ponieważ mimo wielu zalet przeszła ona zupełnie nie zauważona. Żie się stało, bo LIBERATION ma kilka ciekawostek, wyróżniających ją z grona kompaktowych masówek.

LIBERATION jest klasycznym role-playing adventure, przenoszącym nas w świat bardzo dalekiej przyszłości. Twoim zadaniem jest rozwikłanie tajemniczego znikania ludzi. Okazało się, że zamiast nich na ulicach zaczęły pojawiać się zmutowane, niebezpieczne dla otoczenia istoty. Jako przenikliwy oficer policji stwierdzasz, że dzieje się coś niedobrego i do rozwikłania problemu wysyłasz grupkę czterech future-druidów. Każdy z nich uzbrojony jest w broń i pięści, posiada pancerz, męczy się, musi odpoczywać i spać. Zachowuje się więc jak człowiek, z wyjątkiem większej wytrzymałości na zniszczenie i ból.

Do sterowania postaciami i obsługi gry można wykorzystywać oryginalny pad lub myszkę. Nauczenie się jak wszystkiego używać, chodzić, mówić itp., zajmuje sporo czasu, ze względu na dużą ilość opcji i lokacji. W związku z tym nie sposób ukończyć gry w kilka wieczorów. Każdego z druidów, pomimo stadnego przemieszczania się, da się obsługiwać w pojedynkę. Posiadają oni charakterystyczne statystyki, wytrzymałości i cechy. Kolesie idealnie pasują do miejskich scenerii, w jakich rozgrywa się akcja. A miasto XIX wieku nie wygląda jak nasze. Całe terytorium podzielone jest na kilka stref o odmiennej scenerii. Każdą strefę zamieszkują inne istoty. Wszystkie przedstawione są jako wektorowe obiekty 3D, mieniące się kolorami. Równie ładnie są wykonane ściany budynków, korytarze i inne animowane obiekty.

Oprócz łażenia i eksplorowania nowych terytoriów, musisz często ukatrupiać wrogie istoty w osobach smoków, skrytobójców, pojazdów latających i jeżdżących. Tylko „złotówa" jest ci życzliwy i jak dobrze zakręcisz, to podwiezie cię w konkretne miejsce – np. do sklepu, gdzie zaopatrzysz się w potrzebne do otwierania drzwi karty, czy lepszą broń i amunicję.

Spotykane istoty czasem skore są do rozmów. Ponieważ na krążku zawarto ponad godzinę digitalizowanej w wysokiej częstotliwości gadaniny, to właściwie co krok możemy uciąć sobie miłą i bardzo pożyteczną rozmówkę. Oprócz mowy i efektów przygrywa nam cały czas świetna, klimatyczna muzyka. Autorzy zalecają podłączenie konsoli do dobrego stereo, bądź skorzystanie ze słuchawek. Posłuchałem rady i oniemiałem. Bomba!!!

Grafika prezentuje się przyzwoicie z wyjątkiem kiepściutkiego intro. Ratuje je digitalizowana gadka i muzyka. Muszę przyznać, że LIBERATION był na CD32 prekursorem w wielu dziedzinach, w tym pierwszą grą, która wprowadziła mowę o tak wysokiej jakości. Gra jest młodna i rozbudowana. Idealna dla smakosza role-playing, zamiłowanego w prężnym operowaniu mózgownicą i obsługiwaniu tuzinów opcji.

Witzik

MINDSCAPE'93, 1 gracz, ocena: 75%

JAGUAR JAGUAR JAGUAR JAGUAR

DRAGON

szanujemy za sposób, w jaki grał w swoich filmach, gdzie dawał z siebie wszystko. Niedawno został nakręcony film „Dragon – Bruce Lee Story", który opowiada o życiu mistrza. W rolę BRUCE'a wcielił się młody skośnooki aktor, JASON SCOTT LEE. Na podstawie filmu stworzona została gra.

Nie spodziewajcie się MORTAL KOMBAT ani STREET FIGHTER, ale... coś jest w tym cart'cie. To coś bardzo wciąga i nie pozwala odejść aż do ukończenia trudnej i pełnej niespodzianek gry. Jest kilka tajnych ciosów, możliwość gry w dwie osoby (i bardzo ciekawa opcja dwóch na jednego, trzech wojowników na raz na ekranie). Grafika, mimo że rysowana i dosyć oszczędnie animowana, bardzo mi się podoba, podobnie jak trudne sterowanie. Po kilku dniach treningu sam uznasz, że DRAGON jest fajny. Ale tylko jeśli jesteś prawdziwym tanem mordobić i nie zniechęca cię kilkanaście porażek pod rząd.

Gulash

Bruce Lee podczas swego krótkiego życia zdążył zrobić parę fajnych rzeczy. Przede wszystkim jednak zagrał w kilku filmach, które pomogły rozsławić na świecie wschodnie sztuki walki, oraz stworzył swoją całkowicie odmienną od innych technikę JEET KUNE DO. Bruce'a

ATARI'94, 1/2 graczy, ocena: 70%

ZOOL 2

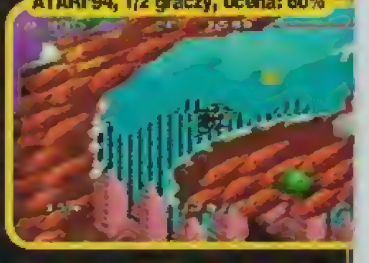
ZOOL to mrówa-ninja z dziewiątego wymiaru, której zadaniem jest ratowanie świata przed inwazją ohydnych stworów z planety Krooz. O ile jednak w pierwszej części ZOOL był sam, teraz dołącza do niego jego girl-mrówa ZOOZ, dysponująca takim samym arsenałem środków jak sam szeryf ZOOL. Razem są w stanie pokonać najeźdźców i odzyskać zagrabione przez nich święte przedmioty.

ZOOL2 to typowa platformówka, wykonana na przyzwoitym poziomie graficzno-dźwiękowym. O zawartość miodu także nie ma co się martwić, wystarczy go na kilkanaście długich wieczorów. Można grać w dwie osoby, co podnosi żywotność tego i tak żywego tytułu. Platformówki nie są niczym nowym, ale cały czas mają na świecie swoje kręgi wielbicieli. Szczególnie lubują się w nich dziewczyny...

Zwracam uwagę na krótkie lecz treściwe intro, które pokazuje mrówę cieniowaną algorytmem Gouraud'a w czasie rzeczywistym. Chciałbym jednak nieco więcej (w końcu) od lej 64-bitowej maszyny.

Gulash

ATARI'94, 1/2 graczy, ocena: 60%



Gry dostarczył dystrybutor: MIRAGE

DAYTONA USA

Logo firmy SEGA doskonale znane jest bywalcom salonów gier. Jednym z jej flagowych produktów jest DAYTONA USA, gra, która przez długi czas walczyła na automatach z RIDGE RACER o pierwsze miejsce wśród wyścigow samochodowych. Podobnie jak RIDGE RACER dla PLAYSTATION, dla konsoli SATURN została skonwertowana DAYTONA, będąca jednym z pierwszych produktów dostępnych w momencie startu konsoli.

W grze ścigamy się ryczącymi maszynami rozwijającymi prędkość powyżej 300 kilometrów na godzinę na jednej z trzech tras pełnych niespodzianek i pitów, gdzie można zatankować i zmienić opony. Dostępne są cztery widoki, dwa z samochodu (z maską i bez) oraz dwa z helikoptera lecącego za pojazdem. Do wyboru kilka pojazdów różniących się od siebie mocą silnika i sterownością, z automatyczną skrzynią biegów lub bez i kilka nowych, nieznanych z automatu opcji gry (ARCADE MODE/SATURN MODE).

Graficznie DAYTONA pokazuje na co stać konsolę SATURN. Doskonale dobrane tekstury w oszołamiającym tempie pojawiają się i znikają, budując na ekranie prawdziwą orgię kolorów. Rewelacja, żaden PeCet tego by nie pociągnął. Gra chyba najlepiej oddaje szybkość ze wszystkich wyścigów dostępnych na domowe platformy. Do tego jeszcze należy dodać efektowne kraksy, które przy 40 pędzących po jednej trasie samochodach nie są rzadkością.

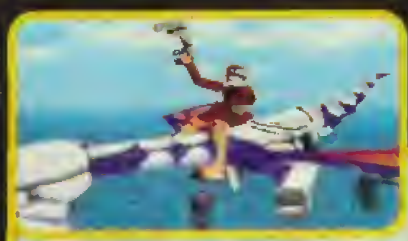
Muzyka i efekty dźwiękowe są odpowiednie do klimatu wyścigów samochodowych. Jedyne co mogę zarzucić tej grze, to mała liczba wyświetlanych klatek animacji na sekundę. Rozumiem jednak, że odbyło się to kosztem zachowania uczucia pędu, z którego ten automat sławny jest na świecie. Teraz potrzeba już tylko 26-calowego (wielkość ekranu automatu) telewizora i w domu robi się prawdziwy salon gier!

Gulash

SEGA'94, 1 gracz, ocena: 80%

Gry dostarczył dystrybutor: BOBMARK

PANZER DRAGOON



Tysiące lat w przyszłości, po trzeciej wojnie światowej genetycznie wyhodowane stwory obróciły się przeciw swoim panom. Grupa ludzi zwana Władcami odkryła starożytną wieżę, która dostarczyła broni potrzebnych do zniszczenia mutantów. Ludzka rasa ma kolejną szansę odbudować swój potencjał.

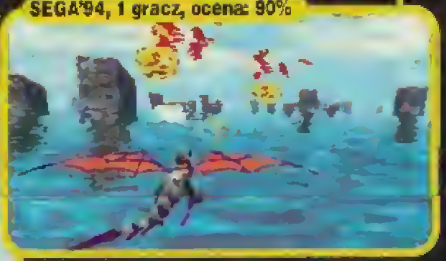
Pewnego dnia podczas rutynowego patrolu obserwujesz pojedynek bio-smoków. Jeden z nich ląduje przed tobą, jego jeździec jest śmiertelnie ranny. Mówi, że Władcy odkrywszy w Wieży najsilniejszą broń jaka znana była ludzkości pragną rządzić światem, niszcząc wszystkich, którzy się im przeciwstawią. Jeździec umiera, ty zaś pełen wiary w słuszność swej misji wyruszasz w pościg za czarnym smokiem do samej Wieży, aby nie dopuścić do kolejnej wojny...

Lecąc na grzbiecie błękitnego smoka, gracz uzbrojony jest w potężną broń strzelającą zarówno zwykłymi, jak i samonaprowadzającymi pociskami. Poziomy różnią się od siebie umiejscowieniem (morze, pustynia) i wyglądem, nie odnosi się wrażenia, że już się tu było (jak w MAGIC CARPET).

Dotępne są trzy widoki od tyłu, można też obracać się na smoku strzelając do kreatur nadlatujących z tyłu. Doskonały pomysł i zupełnie już nie przeszkadza możliwość poruszania się tylko po określonej linii (trochę na boki, ale nieuchronnie do przodu). Pod koniec każdego poziomu w kolejce do rozwałki czeka trudny boss; wielki poduszkowiec, smok lub jakiś ohydny robal. Graficznie PANZER DRAGOON jest jedną z najlepszych trójwymiarowych gier jakie widziałem. Przypomina trochę MAGIC CARPET, z dużo większym naciskiem na poszczególne detale biorących udział w grze obiektów. Muzyka to istna symfonia, jest piękna, pompatyczna i znakomicie współgra z tym, co dzieje się na ekranie.

Gulash

SEGA'94, 1 gracz, ocena: 90%



SEEK AND DESTROY

„Znajdź i zniszcz" to jeden z najlepszych tytułów strzelanin, jakie ukazały się kiedykolwiek na Amigę. Po wielu miesiącach, a nawet latach oczekiwania, SEEK & DESTROY (opis wersji Amigowej w SS'31) ukazało się wreszcie na PC. Trudno nazwać to nawet konwersją, bowiem cała gra została napisana od nowa, ze zdecydowanie lepszym afektem. Wiadomo – lepsze parametry techniczne i przede wszystkim bogatsza paleta kolorów, ale nie tylko. Wersja Pecetowa ma renderowane wstawki, nową muzykę i grafikę.

Teren działań wyniszczeniowych obserwujemy z góry, sterując ámigłowcam o niesłychanej sile bojowej. Na jego wyposażeniu znajduje się obfity arsenał nowoczesnych broni, w skład których wchodzi np. szybkoatrzelne działko, wyrzutnie rakiet zwykłych i samonaprowadzających, napalm i wiele innych.

Gra posiada wiele misji, których cele i warunki środowiskowe poznajesz podczas odprawy. Główną [illegible] wyłonić, [illegible] wać. Swoją [illegible] nośną [illegible] możesz latać w każdym kierunku, a [illegible] w tedzie zapewnia radar, który wyświetla wszystkie cele oraz bazę.

Podstawą genialnej zabawy jest to, że świat w tej grze kręci [illegible] ry! Nasz [illegible] przed sobą [illegible] pole rażenia, bo znajduje się zawsze u dołu ekranu i pośrodku. Dzięki temu można prowadzić skuteczny i zdecydowany ostrzał.

SEEK & DESTROY nie ma przestojów, jest superszybki i dynamiczny. Wymaga sprawnego siania działkiem i dobrego rozplanowania lotu, ze względu na zużywające się paliwo i amunicję. [illegible] został bardzo starannie. Posiada ładną [illegible] płynną animację i świetnie zrobione [illegible] genialnie zsynchronizowane z dźwiękiem. Bardzo dobrze brzmi tutaj bełkotliwy głos dowódcy nadzorującego przebieg misji. Polecam tę grę wszystkim zakochanym w szybkim i głębokim relaksie.

Wic

Epic/Vision'95

[illegible] 1 CD

386DX/33 ■ 4 MB RAM
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

[illegible] 4 (tysiące)

[illegible]

WYPOŻYCZALNIA GIER NA KONSOLE

SNES · GAMEBOY · JAGUAR · SEGA

CENTRUM MUZYCZNO ROZRYWKOWE

DIGITAL

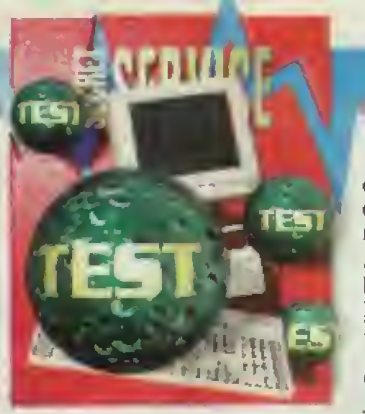
- KOSZT WYPOŻYCZENIA 6 zł.
- BOGATA OFERTA
- NOWOŚCI
- PREZENTACJA NA 3 TELEWIZORACH 28"

WARSZAWA AL. JEROZOLIMSKIE 2
TEL. (022) 27-87-73
OTWARTE PON. – SOB. 8-20, NIEDZ. 10-17

SKLEP Z GRAMI

PC · AMIGA · SONY · JAGUAR · SNES

- DORADZIMY W WYBORZE
- POMOŻEMY ZAINSTALOWAĆ
- NOWOŚCI ŚWIATOWEGO RYNKU GIER
- KOMPLETNA OFERTA POLSKICH DYSTRYBUTORÓW
- AKCESORIA



SEGA Saturn

O pierwszeństwo na 32-bitowym rynku od końca 1994 roku walczą ze sobą dwie maszyny – PLAYSTATION i SATURN. Dziś przedstawiamy tę drugą, która powoli dogania królujące w światowej sprzedaży PLAYSTATION.

Czarne, groźnie wyglądające pudełko ma 2 wejścia na joypady, otwierany do góry napęd CD oraz slot na cartridge służący do zapisu stanu gry (lub na dodatkowy moduł MPEG pozwalający na oglądanie filmów zapisanych w formacie Video CD). Z SATURNA wychodzi złącze S-VIDEO przechodzące potem w EURO, co pozwala na uzyskanie znakomitej jakości obrazu na telewizorze (żadnych „duchów" czy nakładanych atrybutów). Joypad posiada dobrze znany, opływowy kształt, jest rozwinięciem klasycznego pada do MEGA DRIVE. Osadzono na nim osiem przycisków służących do kontroli gry. Powiedziałbym nawet, że SEGA zbudowała SATURNA w dobrze znanym, klasycznym stylu.

Technologia

SEGA SATURN korzysta z technologii stosowanej w monetożernych automatach (w których SEGA obok NAMCO króluje na całym świecie). Konsola ta jako jedyna w 100% wykorzystuje system PARALLEL PROCESING, który rozdziela poszczególne czynności pomiędzy procesory obecne w jednostce głównej. Między innymi właśnie dlatego tak łatwo jest przenieść na SATURNA obecne na automatach gry.

W konsoli przez cały czas pracuje OSIEM procesorów (w tym trzy 32-bitowe procesory RISC). Pierwsze dwa to HITACHI SH2, które wykonują większość czynności obliczeniowych i obrabiają większą część czarnej roboty. Dwa procesory graficzne VDP1 i VDP2 odpowiadają każdy za co innego: VDP1 kreuje wszystkie ruchome obiekty, zaś VDP2 przetwarza pozostałe operacje (wyświetlanie tła i efekty specjalne). Za dźwięk odpowiada 32-kanałowy procesor DSP firmy YAMAHA, potrafiący oczywiście wytworzyć tak „proste" efekty jak 3D SOUND, SURROUND czy REVERB. Kolejnym, szóstym już chipem jest 32-bitowy kontroler CD oznaczony symbolem SH1, zaopatrzony w 512 KB pamięci Cache. Potrafi w locie dekompresować i przetwarzać dane podawane z czytnika CD. „Malutki" procesor SMPC pobiera i zarządza odczytami z urządzeń peryferyjnych takich jak joypad, zaś ostatni już procesor o symbolu SCU wydaje wszystkim scalakom zarządzenia i działa jako łącznik między nimi. Posiada specjalizowany koprocesor matematyczny DSP, zarządza kanałami DMA. Tak tak, skończyły się już czasy gdy w konsoli znajdował się jeden mały „robaczek"...

Osprzęt

SEGA, jak zawsze wychodzi użytkownikom naprzeciw i oferuje całą gamę produktów dodatkowych. Dostępna jest masa joypadów i joysticków, włączając nawet kierownicę do DAYTONA USA i SEGA RALLY oraz specjalizowane analogowe joye do symulatorów. Karty pamięci pozwalają na zapis stanu gry, moduł MPEG pozwala na odtwarzanie filmów zapisanych na dyskach VIDEO CD (coraz bardziej popularny format, ze względu na lepszą jakość obrazu niż kasety video). Oprócz tego są jeszcze rozgałęziacze dla kontrolerów, które umożliwiają sześcio-, a nawet dwunastoosobowe pojedynki (np. w piłkę nożną, koszykówkę). W VIRTUA COP gra się trzymając... pistolet, z którego strzela się w ekran telewizora. SEGA means FUN!

Oprogramowanie

Słynną porażkę SATURNA w pierwszej rundzie należy przypisać słabej jakości oprogramowania dostępnego w chwili rozpoczęcia sprzedaży. O ile dla PLAYSTATION w momencie startu dostępne były tak mordercze tytuły (ang. killer-apps) jak TEKKEN i RIDGE RACER, dla SATURNA przygotowano VIRTUA FIGHTER oraz DAYTONA USA. Pierwsza część VIRTUA FIGHTER ze swą czystą, wektorową grafiką po prostu nie wygląda tak dobrze jak teksturowany TEKKEN, zaś DAYTONA USA rusza się nieco wolniej niż RIDGE RACER.

Obecnie sprawy przybrały nieco inny, lepszy obrót, bowiem druga generacja oprogramowania pokazuje naprawdę, do czego zdolny jest SATURN. I pokazuje skutecznie – firma donosi o 3.000.000 sprzedanych konsol na świecie, przy 3.400.000 zabawek firmy SONY. Z całą pewnością zawdzięcza to trzem tytułom, które przez długi czas trzymały się na szczytach list przebojów na świecie. Mowa tu o wyścigu SEGA RALLY, rewelacyjnym mordobiciu VIRTUA FIGHTER 2 oraz o strzelaninie VIRTUA COP, sprzedawanej w komplecie z pistoletem. Wszyscy gracze z niecierpliwością oczekują na PANZER DRAGOON 2 ZWEI, który ma okazać się najlepszą trójwymiarową grą wszechczasów (szczęśliwcy, którzy mieli okazję widzieć pierwszą część tej gry wiedzą o czym mówię, resztę zapraszam do działu GRY TV i KONSOLE). Nawet SONY zdecydowało się na coś, w co trudno było na początku uwierzyć, mianowicie przygotowują dla SATURNA konwersje swoich najpopularniejszych hitów (WIPEOUT, DISCWORLD, 3D LEMMINGS, a nawet TOSHINDEN). Jak widać tamtejszy rynek rządzi się swoimi prawami...

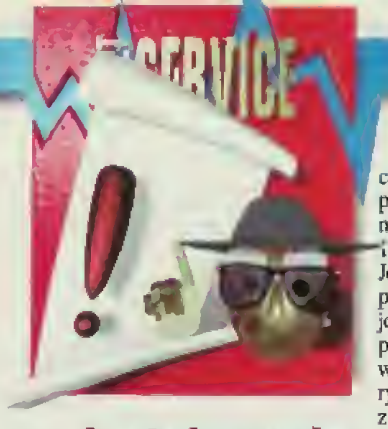
Nowe gry na konsolę SATURN ukazują się bezustannie i śmiało można powiedzieć, że ten system stanowi poważną konkurencję dla PLAYSTATION. Trzeba przecież pamiętać, jak popularne są automaty (i ich konsolowe konwersje) firmy SEGA na całym świecie.

Podsumowując

W pierwszej rundzie osłabiony przez kiepskie oprogramowanie i wyższą cenę SATURN odbudowuje siły, aby pokazać światu swój potencjał. Druga generacja oprogramowania pozwoliła tej konsoli wywalczyć równorzędną z PLAYSTATION pozycję. Dla nas graczy ważny jest fakt, że o palmę pierwszeństwa walczą ze sobą dwie firmy dysponujące podobnym w możliwościach, znakomitym sprzętem, co w praktyce oznacza coraz lepsze gry. I tak powinno pozostać, zdrowa konkurencja zawsze jest OK.

Marcin K. Górecki

Dystrybutor: BOMARK
ul. Smocza 18
tel. (0-22) 38-05-02
Cena (zawiera VAT):
przewidywana – ok. 1200,- zł



Instalowanie kart rozszerzeń w PC było dotychczas istną mordęgą. Szary użytkownik musiał nagle zmienić się w pana inżyniera, żeby ustawić jakieś niezrozumiałe dla zwykłych śmiertelników parametry sprzętowe o skomplikowanych nazwach. Jakby nie można było włożyć i już. Szczęśliwie to wszystko skończyło się jak zły sen. Nastała era... Plug and Play!

Plug &

Standard Plug and Play (PnP) opracowały wspólnie trzy firmy: Intel, Compaq oraz Phoenix Technologies. Dokument zawierający jego treść w wersji 1.0A opublikowano już w marcu 1994. Jednak dopiero po dwóch latach można powiedzieć o jakimkolwiek szerszym jego zastosowaniu. Dla Secret Service pretekstem do bliższego omówienia nowej technologii jest pojawienie się na rynku kart dźwiękowych zgodnych z PnP. Nowe wersje swoich sztandarowych produktów opracowali jako pierwsi potentaci dźwięku w grach - Creative Labs i Gravis. Nie trzeba być prorokiem, żeby przewidzieć, że konkurenci rychło pójdą w ich ślady. Zanim zaprezentujemy te produkty na łamach rubryki sprzętowej, postaram się ogólnie opisać czym właściwie jest osławiony Plug and Play.

Problem

Filarem tak olbrzymiego sukcesu komputerów PC jest ich modularna budowa. Użytkownik może w miarę potrzeby rozszerzyć lub ulepszyć system dokładając odpowiednią kartę. Jest to jednocześnie główne źrodło kłopotu, gdyż czynności instalacyjne sprawiają początkującym użytkownikom najwięcej problemów, a i nierzadko potrafią zagiąć starego wyjadacza.

Na przykład włożyliśmy właśnie do komputera kartę dźwiękową. Zanim sprzęt „zaskoczy" trzeba zająć się sprawami technicznymi: dobrać numer przerwania IRQ, adres portu I/O i numer kanału DMA. Jeśli karta ma syntezę wave-table to prawdopodobnie trzeba będzie jeszcze oddelegować dodatkowy kanał DMA i jeszcze jeden port I/O. W tradycyjnych kartach ISA to ustawianie odbywa się z reguły przez przestawianie zworek (ang. jumper) lub przełączników (ang. DIP switch). Następnie uruchamiamy program instalacyjny, na którego żądanie trzeba te parametry podać. Wymagana jest orientacja co do wykorzystania zasobów przez inne urządzenia w systemie. A przecież nawet doświadczeni użytkownicy nie są w stanie wymienić tego dla wszystkich komponentów komputera. Żeby wszystko dalej pogmatwać, niektóre zasoby sprzętowe mogą być dzielone, np. przerwania, ale musi temu towarzyszyć odpowiednie oprogramowanie. W przypadku złego ustawienia może dojść do konfliktów sprzętowych i nasza karta nie będzie działać. Osobie niewprawnej już sama terminologia może napędzić niezłego stracha i skutecznie zniechęcić do rozbudowy w przyszłości.

Plug and Play

Rozwiązaniem powyższej sytuacji jest nowa technologia Plug and Play. Po raz pierwszy od kiedy rewolucja PC ogarnęła świat, klienci mogą podłączyć nowe urządzenie do komputera i od razu wznowić pracę. System sam rozpozna urządzenie, znajdzie, upomni się o odpowiednie drivery i je zainstaluje. Wszystko to dzieje się automatycznie, bez konieczności wikłania użytkownika w szczegóły techniczne. Autokonfiguracja oznacza oszczędność czasu przy instalacji oraz mniej pieniędzy wydanych na wizyty w serwisie.

Żeby tę piękną ideę zrealizować, potrzebne są dwie rzeczy. Po pierwsze, odpowiednio zaprojektowane karty rozszerzeń, zgodne ze standardem Plug and Play. Oprócz wspomnianych kart dźwiękowych, oferowane są również monitory, modemy, karty sieciowe i drukarki laserowe z takimi możliwościami. Obecnie dostępne są trzy typy kart zgodnych z PnP: PCI, PnP ISA oraz PCMCIA. Najbardziej spektakularnie prezentują się te ostatnie, używane we wszystkich nowoczesnych notebookach. Użytkownik może w każdej chwili przy włączonym komputerze wyjąć na przykład kartę modemową i włożyć do tego samego gniazda kartę sieciową. Nie spowoduje to zawieszenia systemu czy innych bliżej nieokreślonych, ale na pewno strasznych skutków. Przeciwnie, system natychmiast wyrejestruje starą i wpisze nową kartę, sygnalizując ten fakt sygnałem dźwiękowym wraz z odpowiednim komunikatem.

Drugim niezbędnym składnikiem jest oprogramowanie systemowe, odpowiedzialne za automatyczne konfigurowanie. Oczywiście, system zgodny z Plug and Play musi, w celu zachowania kompatybilności, radzić sobie z tradycyjnymi kartami ISA. Karty starej konstrukcji mają wtedy statyczne przyporządkowanie zasobów.

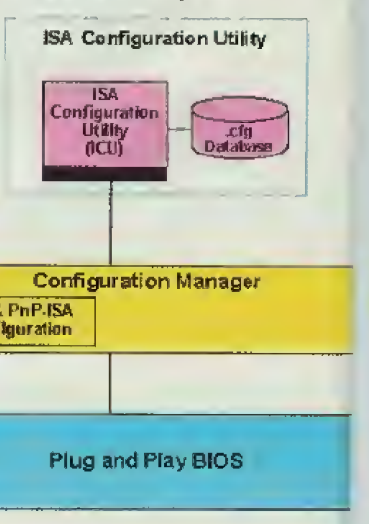
Architektura PnP

Oprogramowanie umożliwiające autokonfigurację kart zgodnych z PnP składa się z czterech łatwych do wyodrębnienia części:

1. PnP BIOS – wykrywa i konfiguruje karty PnP jeszcze przed bootowaniem systemu operacyjnego. Fachowo powiemy, że w trakcie POST (Power On Self Test). PnP Bios udostępnia również procedury dla aplikacji, między innymi umożliwiające możliwość wymiany informacji o konfiguracji systemu. Aby powiedzieć, że BIOS zasłużył na miano zgodnego z PnP, musi on przynajmniej konfigurować karty niezbędne do zabootowania systemu operacyjnego. Oczywiście, najlepiej jest kiedy BIOS potrafi skonfigurować wszystkie karty. Jest to wszakże kategorycznie wymagane tylko przy ładowaniu systemów operacyjnych, które nie obsługują PnP. Wszystko z czym mamy do czynienia w domu, czyli DOS, Windows 3.1 i Windows'95 współpracuje z PnP. Te systemy jako pierwsze współpracują z nowym standardem, ponieważ Microsoft uczestniczył w konsultacjach przy jego definiowaniu. OS/2 Warp pozwala jak na razie tylko na wymianę kart PCMCIA, ale IBM zapowiedział pełną zgodność z PnP w następnej wersji systemu.

Mimo że reklamy sugerują, że PnP BIOS to prawie sztuczna inteligencja, jest to zwykły program. Spójrzmy jak on działa. W chwili gdy PnP BIOS rozpozna wszystkie dostępne karty PnP, które będzie dalej konfigurował, porównuje je z listą zawartą w strukturze ESCD, o której poniżej. Jeśli karta figuruje na tej liście, będzie skonfigurowana zgodnie z opisem. Gwarantuje to, że karty będą miały takie same ustawienia przy każdym włączeniu komputera. Oczywiście do czasu aż dołożymy coś nowego. Także dzięki temu oprogramowanie może wskazać BIOS'owi których konkretnie zasobów sobie życzy. Jeśli karty nie ma w ESCD to na podstawie innych wpisów w tej strukturze, PnP BIOS określa które zasoby są dostępne i odpowiednio je przydziela.

2. Configuration Manager – CM jest driverem instalowanym w Config.Sys. Konfiguruje on karty, które nie zostały obsłużone przez PnP BIOS.



Ponieważ CM jest ładowalnym driverem, nie ma on narzuconych tak drastycznych ograniczeń na objętość kodu jak w przypadku PnP BIOS. Dzięki temu można w nim zaimplementować dale-

play

ce bardziej rozbudowane algorytmy konfiguracji i optymalizacji. Dlatego CM potrafi obsłużyć karty, z którymi nie dał sobie rady PnP BIOS. Wydawać by się mogło, że odkryliśmy haczyk – dostajemy nowe możliwości kosztem płatu pamięci operacyjnej. Otóż nie. Driver po konfiguracji zwalnia większość pamięci zostawiając rezydentną porcję wielkości 2KB. CM pobiera przy konfigurowaniu informacje z ESCD w sposób analogiczny jak PnP BIOS. W podobny sposób udostępnia też procedury.

3. ISA Configuration Utility – ICU jest narzędziem pomocnym przy ręcznym konfigurowaniu kart starego typu. Potrafi doradzić użytkownikowi, które zasoby są wolne i będą najlepiej pasowały. Dodatkowo ICU przechowuje dane o konfiguracji i potrafi je udostępniać aplikacjom. Za pomocą ICU można zmieniać zaawansowane opcje kart PnP, np. wyłączać określone funkcje w kartach wielofunkcyjnych oraz dokonać „zamrożenia" konfiguracji. Ta ostatnia możliwość jest przydatna, kiedy korzystamy z usług systemu operacyjnego nie współpracującego z PnP.

4. Extended System Configuration Data – przechowuje dane o aktualnej konfiguracji kart rozszerzeń jak i urządzeń zintegrowanych z płytą główną. Standard PnP nie narzuca gdzie struktura ma być fizycznie przechowywana, może to być dowolny rodzaj pamięci nie ulotnej. Obecnie stosuje się rozwiązania z pamięciami typu Flash lub po prostu w pliku. Wielkość struktury ESCD jest zależna od ilości kart rozszerzeń, które można jednorazowo zainstalować w komputerze oraz ilości funkcji implementowanych na każdej karcie. Przyjmując typowy przypadek, że na płycie głównej jest osiem gniazd ISA i trzy gniazda PCI oraz średnią ilość kart jedno i wielofunkcyjnych, na ESCD wystarczy przeznaczyć 4KB. Jest to o tyle wygodna wartość, że łatwo ją wpasować w standardowe pamięci Flash.

Użytkowanie

Jak przy każdej nowości rodzi się tu wiele pytań. Założę się, że pierwszym będzie także: czy można korzystać z kart PnP bez wymieniania starej płyty głównej. Wbrew obiegowej opinii odpowiedź jest jak najbardziej twierdząca, przynajmniej jeśli chodzi o większość kart ISA, takich jak modemy i karty dźwiękowe. Jedynym ograniczeniem jest, by urządzenie nie było krytyczne dla procesu bootowania. Należy tylko zainstalować stosowne oprogramowanie, tzn. Configuration Manager oraz ISA Configuration Utility, które wchodzą w skład zestawu Plug and Play Kit dla DOS i Windows. Dzięki tym programom można korzystać z kart PnP w komputerach bez PnP BIOS. Zajmują one około 4MB na twardym dysku. Innym pytaniem, które łatwo sobie wyobrazić, to czy można używać kart PnP tak jak zwykłych kart? Odpowiedź brzmi NIE. Urządzenia te zostały tak zaprojektowane, że nie zaczną działać, dopóki nie zostaną skonfigurowane przez odpowiednie oprogramowanie, np. PnP BIOS.

Wydawać by się mogło że Plug and Play ma same zalety. Sam konfiguruje karty, wszyscy mogą to mieć, itd. Żeby była jasność powiem, czym PnP zdecydowanie nie jest. Nie jest na pewno cudownym środkiem, dzięki któremu wszystko w komputerze będzie działać samo z siebie. Nadal do poprawnej pracy konieczne są drivery do danego produktu. PnP nie jest też powodem do rozważania wymiany wszystkich kart na nowe. W przypadku, gdy posiadane karty są starego typu, naprawdę nie ma co rozpaczać. PnP daje korzyści tylko wtedy, kiedy zachodzi potrzeba zmiany konfiguracji systemu, a to zdarza się nie tak znowu często. Zresztą, skoro cały świat mógł to robić ręcznie dziesięć z górą lat, to można to robić nadal.

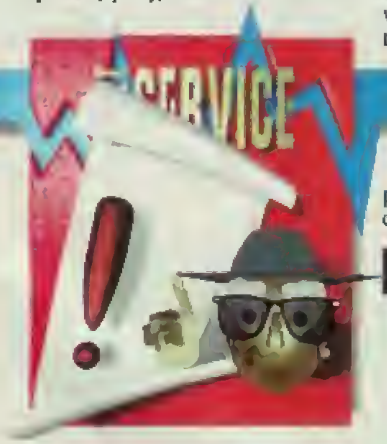
Przy promocji każdego nowego produktu producenci łatwo wpadają w przesadę. Ileż to razy słyszeliśmy, że dana karta przełamuje barierę dźwięku na PC, ma krystalicznie czysty dźwięk i oferuje możliwości profesjonalnego syntezatora za dziesięciokrotnie niższą cenę. Do reklamowych sloganów trzeba zawsze podchodzić z rezerwą. To prawda że konfigurowanie starych kart ISA jest męczące, ale zwykle karty te wychodzą z fabryki z ustawieniem domyślnym, które będzie działać na znakomitej większości komputerów.

Podsumowanie

Złośliwi ochrzcili innowację Plug and Play (Włóż i Módl się). Mimo okazjonalnych pochrząkiwań dochodzących z różnych stron Plug and Play nie będzie tylko przelotną modą. Firma Intel udostępniła wszystkim producentom peryferii PC odpowiednie oprogramowanie. Gwarantuje to jednolite podejście do zagadnienia autokonfiguracji na platformie PC. To kolejny krok na długiej drodze czynienia sprzętu bardziej przyjaznym.

Jacek Marczewski

(na podstawie materiałów Intel Corporation)



TRA 1200

TRA1200 jest rozszerzeniem pamięci do Amigi 1200, dającym jej zastrzyk prawdziwego 32-bitowego FAST RAM i niespotykanego jak na FAST „kopa".

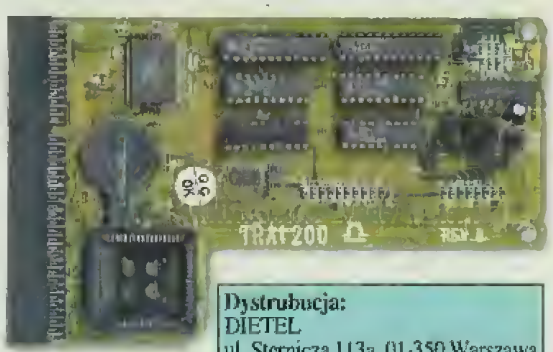
Doskonale wiemy, że pamięć ta przyspiesza działanie komputera ponad dwukrotnie. W tym przypadku przyspieszenie jest prawie czterokrotne, a zostało osiągnięte dzięki zamontowanemu na płytce zegarowi 28 MHz.

Rozszerzenie montowane jest standardowo pod klapką znajdującą się na spodzie komputera. Nie nastręcza to żadnych trudności, łącznie z zaaplikowaniem 72-pinowych SIMM-ów i ewentualnie koprocesora. Płytka posiada miejsce na jeden SIMM 2, 4 lub 8 MB. W obudowie PLCC dodatkowo można zamontować koprocesor MC68881 lub MC68882. Te usprawnienia muszą znaleźć odzwierciedlenie w przezworkowaniu płytki.

Urządzonko posiada zegar czasu rzeczywistego podtrzymywany bateryjnie. Funkcja ta jest istotna dla ludzi, którym potrzebne są informacje do rejestracji zbiorów, zaś praktycznie nieprzydatna dla gracza. Same gry, które na golutkim komputerze działały dość mizernie, dostają niesamowitych rumieńców, szczególnie tytuły wykorzystujące procedury matematyczne, czyli wektorowe symulatory, teksturowane wyścigi i DOOM'owate strzelaniny. BREATHLESS czy GLOOM DELUXE działają całkiem nieźle przy zastosowaniu dużego okna i małych pikseli. Najbardziej jednak zachwyciły mnie wyścigi EXTREME RACING, które na zwykłej A1200 prezentowały się miernie, zaś z tą kartą stały się śliczniutkim i płynniutkim cudeńkiem. Miodnym kąskiem okazał się nawet wymagający NEMAC 4.

Karta ta nie jest jeszcze dopalaczem z prawdziwego zdarzenia, które można by wykorzystywać do zadań profesjonalnych (jak grafika 3D). Jednak z racji przystępnej ceny staje się urządzeniem dostępnym dla większości Amigowców. Dzięki niej praca na komputerze staje się zdecydowanie przyjemniejsza.

Bogdan Wiciński



Dystrubucja:
DIETEL
ul. Sternicza 113a, 01-350 Warszawa
tel. (022) 665 21 75
Cena: 320 zł (z VAT-em)

Video Blaster SE100

Kto stwierdzi z całą pewnością, że nie czekają nas czasy, kiedy pracę domową będzie się przynosiło do szkoły na kasetach video? Kto zaręczy, iż szef firmy, w której będziemy pracować, nie zażyczy sobie prezentacji „w formacie VHS"? Zawsze w takich sytuacjach decydujące są szlaczki, podkreślenia i ogólnie schludny wygląd materiału. Dobry efekt można osiągnąć tylko dzięki odpowiedniemu sprzętowi.

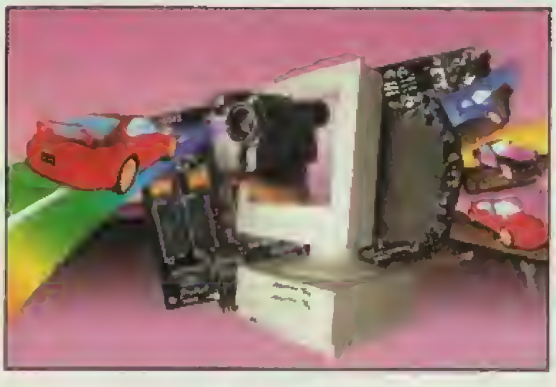
Mało kogo stać na wynajmowanie studia telewizyjnego. Dużo ekonomiczniejsze i wygodniejsze jest zafundowanie sobie PC z odpowiednią kartą do obróbki materiału video. Całą serię takich produktów oferuje firma Creative Labs, znana m.in. dzięki rodzinie kart dźwiękowych Sound Blaster. Nazywa się ona, jakżeby inaczej, Video Blaster. Na redakcyjnym warsztacie znalazł się jeden ze skromniejszych, ale za to przystępniejszych cenowo jej przedstawicieli.

Instalacja

Karta ma niewielkie gabaryty, więc wydawać by się mogło, że instalacja pójdzie jak z płatka. Pozory mylą. Pierwszym mankamentem jest zbyt krótki kabel do podłączenia złącza VGA feature connector, który jest niezbędny do prawidłowego funkcjonowania zestawu. Z tradycyjnymi kartami VGA nie powinno być problemów, natomiast z tymi współpracującymi z VLB (jak np. Cirrus 5428) już zwyczajnie nie sięgnie. Nawet jeśli karty są na płycie tuż obok siebie. Nie wiadomo kto jest bardziej winny, czy Creative Labs, które nie dostarczyło odpowiednio długiego kabla, czy projektanci karty graficznej, którzy niezbyt fortunnie umieścili złącze.

Po spięciu obu gniazd VGA feature connector trzeba podłączyć wyjście karty VGA do Video Blastera, a z tego wyprowadzić sygnał na monitor. Teraz pozostaje podłączyć źródło sygnału wizyjnego. Do dyspozycji są dwa gniazdka RCA oraz jedno S-Video. I tu zaczyna się zgrzyt. W domu najczęstszym źródłem sygnału video jest antena telewizyjna lub magnetowid. W zależności od modelu może się okazać, że posiadamy niewłaściwe gniazdo. To właściwie drobiazg, ale do podłączenia niezbędna będzie przejściówka. Siłowa próba „uzgodnienia" końcówek może skończyć się urwaniem jednej z nich.

Instalacja programowa jest w pełni automatyczna. Video Blaster nie będzie źródłem konfliktów, gdyż zajmuje nietypowy adres 718h oraz IRQ 10. W razie potrzeby wartości te można zmienić na inne. Dodatkowo do pracy niezbędne jest 16 KB górnej pamięci na tzw. frame buffer.



Możliwości

Sygnały dostarczane do karty mogą być w jednym z pięciu standardów: NTSC, NTSC-443, PAL, PAL-N, PAL-M oraz SECAM. Video Blaster będzie działał do trybu 800x600 w 256 kolorach, choć producent zastrzega, że jest to zależne od tego, czy tryb ten jest również obsługiwany przez feature connector. Karta korzysta z techniki overlay'u, omawianej przy teście konkurencyjnego MOVIE MACHINE 2 (SS'31). Przed rozpoczęciem pracy należy skalibrować okienko, żeby nie było przesunięć i fioletowawych pasków. Jeśli źródło sygnału daje obraz nie najlepszej jakości, można go poprawić podkręcając nastawy jasności, nasycenia i kontrastu.

Wszystkimi funkcjami karty zajmuje się program Video Kit SE100. Wymieńmy je zatem:

1) Video Blaster jest funkcjonalnym frame grabberem. Umożliwia nagranie kadru z wyświetlanego materiału w jednym z popularnych formatów (BMP, TIFF, GIF, MMP, PCX, TGA, JPG). Sekwencję video można w dowolnej chwili zamrozić, by sprawdzić jak będzie wyglądać złapana klatka.

2) Drugą dziedziną zastosowań Video Blastera jest manipulowanie obrazem. Możemy go wyświetlać na komputerze pełnoekranowo, odwrócić do góry nogami, wykonać odbicia lustrzane poziome i pionowe, powiększyć lub oglądać wybrany jego fragment. Film nie musi się mieścić w oknie, obraz można przewijać by obejrzeć brakujące kawałki. Na sekwencje video można nakładać własne napisy.

Do ciekawszych efektów zaliczyć można cykliczną zamianę źródła obrazu. Polega on na wyświetlaniu w określonych odstępach czasu obrazu z kolejnego z trzech źródeł. Innym, spotykanym w kamerach cyfrowych jest efekt stroboskopowy. Do wytłumaczenia pozostałych dwóch efektów trzeba uświadomić sobie sposób działania karty. Operuje ona dwiema warstwami, spodnią VGA z tłem oraz nakładką (overlay) Video Blastera. Na ekranie widoczna jest oczywiście tylko jedna, ale taka struktura daje możliwości selektywnego mieszania obu warstw. Są naturalnie dwa warianty:

COLOR KEYING – nakładamy sekwencję video na statyczny obrazek VGA. Wybieramy w tym celu odpowiedni kolor z obrazka z tła. Fragmenty sekwencji video będą widoczne wszędzie tam, gdzie występuje ten kolor.

CHROMA KEYING – nakładanie możliwe jest też w odwrotną stronę. Też wybieramy kolor, tym razem z wyświetlanej sekwencji video, nazywany chroma key, który sygnalizuje gdzie ma przeświwitywać obrazek VGA. Aby uzyskać lepszą widoczność, chroma key wybiera się z pewną tolerancją, tzn. kolor wraz z różną ilością odcieni sąsiadujących.

3) Video Blaster pozwala na przechwytywanie sekwencji video i nagrywanie ich w postaci pliku AVI. W tym celu należy zainstalować dodatkowe drivery przeznaczone dla Video for Windows, odpowiedzialne za samo nagrywanie jak i kompresję filmiku.

Zdecydowanie na plus Video Blastera przemawia to, iż wszystkie funkcje oprócz ostatniej są dostępne w odpowiednikach DOS'owych!

Oprogramowanie

Oprócz własnego oprogramowania Creative Labs załącza do pakietu programy innych firm. Dla użytkownika oznacza to szersze pole do popisu, jak i dużą oszczędność pieniędzy.

HSC Digital Morph – program do manipulacji obrazami, pozwalający osiągać efekty metamorfozy – morphingu.

Aldus PhotoStyler Special Edition – program do obróbki obrazków, umożliwiający dokonanie wszelkich retuszy, nakładanie efektów itp.

Asymetrix Digital Video Producer – do tworzenia multimedialnych prezentacji, pozwala na edycję złapanych przy pomocy Video Blastera filmików AVI.

Podsumowanie

Video Blaster może sprawić drobne kłopoty przy instalacji, ale jego szeroka gama możliwości rekompensuje poniesione trudy. Producent nie zapomniał, że sprzęt to tylko połowa dobrego produktu i dołączył kompletne oprogramowanie. Zestaw powinien w zupełności wystarczyć do domowej radosnej twórczości i tworzenia prostych prezentacji multimedialnych.

Jacek Marczewski

Wyłączny dystrybutor produktów Creative Labs na Polskę:
STRATUS
62-081 Przeźmierowo k. Poznania
ul. Szosa Poznańska 5
tel. (0-61) 14-27-73
fax (0-61) 14-22-94

Wymagania sprzętowe:
- procesor 386, 4MB pamięci
- 2MB miejsca na twardym dysku
- karta VGA ze złączem VESA feature connector
- DOS 3.3, Windows 3.1

W pudełku:
- karta Video Blaster SE100
- kabel do połączenia złącz VGA feature connector
- 1 dysk 3,5" z firmowym oprogramowaniem
- 3 pakiety dodatkowego oprogramowania
- instrukcja obsługi

Cena: ok. 1050 zł (zawiera VAT)

INSTRUKCJE W JĘZYKU POLSKIM

MARKSOFT

PROGRAMY DLA CIEBIE

ul. Lipińska 2 00-968 WARSZAWA skr. poczt. 114 tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98, E-mail: marksoft@polbox.com.pl

28,-

PRO TENNIS TOUR

PRO TENNIS TOUR 2

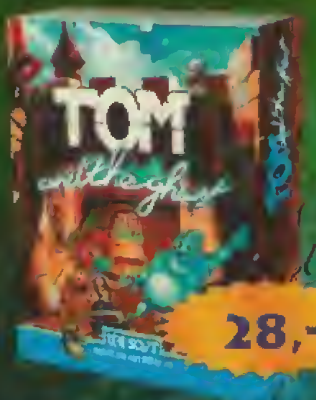
Odkryj „PRO TENNIS TOUR 2" symulator tenisa ziemnego, który umożliwi Ci wykreowanie i poprowadzenie własnego zawodnika. Możesz brać udział w grze singlowej, deblu, a także w mikście. Zanim jednak wystąpisz w Pucharze Davis'a, zadbaj o najwyższą formę, którą uzyskasz porzez intensywny trening. Dostępny jest każdy rodzaj uderzeń: lob, forehand, smash oraz pełna swoboda ruchów zawodników na korcie. Gra przeznaczona jest dla 1 do 4 graczy. Udoskonalona grafika i efeky dźwiękowe. AMIGA

28,-

FIRST SAMURAI

FIRST SAMURAI

Akcja gry „First Samurai" rozpoczyna się w starożytnej Japonii, gdzie młody wojownik staje się świadkiem masakry dokonanej przez Króla Zła. Niedawny adept sztuk walki przysięga, iż pomści swego Mistrza, który jest jedną z ofiar pogromu. Aby osiągnąć cel młodzieniec musi posiąść i wykorzystać tajemniczą Moc. Wspaniała mieszanina sztuk walki, tajemnej siły i magii. Szesnastowieczna scenerla oraz wiele rozmaitych premii i ukrytych opcji. PC, AMIGA



28,-

TOM AND GHOST

TOM END GHOST

Planszowa gra przygodowa wymagająca hartu ducha i wielu umiejętności. Tajemniczy świat pełen nieprzyjaciół, których musisz pokonać wykorzystując w tym celu najrozmaitszą broń. Jesteś duchem lorda Sir Arrow, który nawiedza zamek Ness Castle aby ocalić amerykańskiego chłopca i jego mamę, porwaną przez złowrogiego Endura. Oryginalna koncepcja gry dostarcza niezapomnianych wrażeń. PC

28,-

BATTLE ISLE

BATTLE ISLE

To co wyróżnia tę grę wojenną spośród innych to nie tylko udane prezentacje graficzne ale także atrakcyjna koncepcja i niezwykle przyjazny interface. Duża różnorodność jednostek wojskowych, od altylerii do dywizjonów lotniczych. 32 różne poziomy, 16 map sztabowych i zróżnicowany stopień trudności. Gra przeznaczona jest dla jednego lub dwóch graczy. PC

79.30,-

ULTIMATE SOCCER

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Po raz pierwszy możesz przeżyć emocje na miarę rzeczywistego kierowania zespołem piłkarskim. Obserwujesz mecz z linii bocznej boiska dając dyspozycje swoim zawodnikom. Znakomita kolorowa grafika i doskonałe animacje tworzą autentyczną atmosferę meczu. Unikalny interface i kompłet funkcji do zarządzania finansami zespołu, rynek transferów piłkarskich oraz mnóstwo innych opcji. PC CD-ROM, 3.5"

28,-

MEGA-lo-MANIA

MEGA-LO-MANIA

Zostań Bogiem nowo narodzonej planety. Czy jesteś gotów przyjąć wyzwanie rzucone przez innych pretendentów? Aby zawładnąć planetą musisz rozpocząć walkę u zarania dziejów, wędrując poprzez przeszłość, teraźniejszość aż ku przyszłości. Do dyspozycji masz 9 okresów historycznych, 10 poziomów technicznych, muzykę i odgłosy atmosferyczne, komentarze dźwiękowe, animowane bitwy oraz wiele innych atrakcji. PC

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.
(katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiązemy kontakt z autorami polskich programów.

☎ 663-93-90

sprzedaż prowadzą również:

ATAPOL
ul. Sienkiewicza 1
85-037 Bydgoszcz
tel. (0-52) 45-67-36

KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 Częstochowa
tel. (0-34) 61-41-46

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk
tel. (0-58) 46-18-27

ARTICA
ul. Jana Matejki 6
80-952 Gdańsk
tel./fax (0-58) 47-02-86

B.P. COMPUTERS
ul. Szkolna 8/2
40-006 Katowice
tel. (0-3) 153-73-23

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 Poznań
tel. (0-61) 533-064

KOSMOGONIK
ul. Broniewskiego 13
08-110 Siedlce
tel./fax (0-25) 252-26

TECHLAND
Parczew 105
63-405 Sieroszewice
tel. (0-64) 34-78-13

BIG
ul. Lotników 6
70-414 Szczecin
tel. (0-91) 33-58-65

GAMBIT
Pl. B. Głowackiego 20
39-400 Tarnobrzeg
tel./fax (0-15) 23-18-88

AVAX
Al. St. Zjednoczonych 65 paw. A
04-028 Warszawa
tel./fax (0-22) 13-09-26

DIGITAL
Al. Jerozolimskie 2
00-375 Warszawa
tel. (0-22) 27-87-73

DISCOMP
ul. Sady Żoliborskie 13a
01-722 Warszawa
tel. (0-61) 52-59-63

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker"
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, Warszawa
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Kłaczki 4/1, 51-151 Wrocław
tel./fax (0-71) 25-24-58

SDH FENIKS
Szewska 75 IVp. stoisko nr.1
50-053 Wrocław

CD PROJEKT

Biuro handlowe:
ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, 25-82-02, 25-71-51
tel. (0-22) 25-71-51
Czynne 7 dni w tygodniu $9^{00} - 17^{00}$

Sklep firmowy:
ul. Indyjska 25a, 03-957 Warszawa
tel. (0-22) 672-80-18, fax (0-22) 672-50-80
Czynne poniedziałek – piątek w godz. $9^{00} - 20^{00}$
Sobota-Niedziela w godz. $10^{00} - 16^{00}$

fragment naszej oferty

GRY:

Allied General	145
Battle Beast	139
Battles in Time	95
Conquest of the New World	149
Descent 2	149
Dr. Drago's Madcap Chase	129
Dungeon Master II	139
Frankenstein	159
Game Gun + Crime Patrol	189
Last Bounty Hunter	99
McKenzie & Co.	125
MegaPak vol. 3	149
MegaPak vol. 4	139
MegaPak vol. 5	157
MegaTriPak	65
Mortal Kombat 3	179
NBA Jam	133
Nowy Teenagent	69
Skins Golf-Game at Bighorn	129
Stonekeep	169
Titan's Legacy	95
Virtual Pool	159
War at Sea Collection	69
Warcraft 2	145
WWF WrestleMania the Arcade Game	119
Zombie Dinos	99

PROGRAMY UŻYTKOWE I EDUKACYJNE:

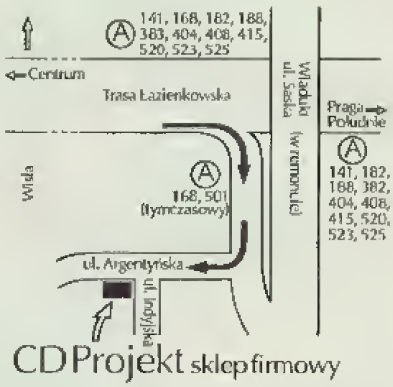
American Concise Encyclopedia	99
DK: AMA Family Medical Guide	199
DK: American Heritage Children Dict.	119
DK: Encyclopedia of Nature	159
DK: Encyclopedia of Science	159
DK: History of the World	159
DK: Incredible Stowaway!	119
DK: My First Incredible Dictionary	119
DK: P.S. Bear's Birthday Party	119
DK: The Ultimate Human Body	159
DK: The Way Things Work	159
DK: Ultimate Sex Guide	159
DK: Virtual Cat	119
DK: Virtual Bird	119
DK: World Reference Atlas	199
MS Cinemania'96	155

ceny w nowych złotych, zawierają VAT

Informacje dla odbiorców hurtowych:

- proponujemy nowy atrakcyjny system rabatów (Uwaga mali odbiorcy! – najkorzystniejsze warunki na rynku)
- ponad 100 tytułów w ofercie
- gwarantujemy ciągłość dostaw
- sprzedajemy produkty wysokiej jakości
- zapewniamy stabilne, niskie ceny
- działamy na najniższych marżach handlowych
- sprowadzane przez nas nowości oferujemy po przystępnych cenach

Zapraszamy do współpracy



Kilka powodów, dla których warto odwiedzić nasz sklep firmowy:

0. Już w sprzedaży Sony PlayStation a także gry na tę super konsolę.
1. Możesz u nas obejrzeć każdy sprzedawany przez nas produkt.
2. Doradzimy, oraz pomożemy wybrać odpowiednie programy.
3. Nasze ceny należą do najniższych w kraju.
4. Pomimo, iż nie znajdujemy się w centrum, to dojeżdża się do nas bardzo łatwo i szybko (zarówno autobusem jak i samochodem).
5. Dzięki nam będziesz miał kontakt z nowościami z całego świata.

...już jest!
...MegaPak 5 (10xCD) 157
...Conquest of the New World 149
...Descent 149

...wkrótce...
...Bad Mojo
...D (2xCD)
...Chronicles of the Sword
...Destruction Derby
...Rise of the Robots 2
...WipeOut
...Warcraft 2
...Settlers 2

Wyłączny dystrybutor

Autoryzowany dystrybutor

Discomp

ŚWIAT KONSOL

POLECAMY NAJNOWSZE GRY NA KONSOLE

SUPER NINTENDO

KILLER INSTINCT
WWF WRESTLEMANIA
MORTAL KOMBAT 3
BOOGERMAN
EARTH WORM JIM 2
FIFA SOCCER '96
NBA LIVE '96

SEGA MEGA DRIVE

COMIX ZONE
FIFA SOCCER '96
NBA LIVE '96
PAGEMASTER
DEMOLITION MAN
BATMAN FOREVER
EARTHWORM JIM 2

GAME BOY

DONKEY KONG LAND
BATMAN FOREVER
JUDGE DREDD
ASTERIX & OBELIX
KILLER INSTINCT
MORTAL KOMBAT 3
ALADDIN

SEGA SATURN

VIRTUA FIGHTER2
SEGA RALLY
RAYMAN
VICTORY BOXING
VIRTUA COP
FIFA SOCCER '96
PANZER DRAGOON

ATARI JAGUAR

POWER DRIVE
PITFALL
RAYMAN
I WAR
MISSILE COMMAND
SUPER CROSS 3D
ULTRA VORTEK

SONY PLAYSTATION

LONE SOLDIER
KRAZY IVAN
JUPITER STRIKE
TWISTED METAL
THUNDERHAWK 2
FIFA SOCCER '96
LOADED

BIURO HANDLOWE I SPRZEDAŻ DETALICZNA
" DISCOMP "
UL. SADY ŻOLIBORSKIE 13 A
01-772 WARSZAWA
e-mail: discomp@slip.net
TEL. 022 6690032 FAX. 022 245366

H.C. MULTISERWIS

ULSTROMA 43A
01-100 WARSZAWA

TEL.(0-22) 36 88 11
PON.-PT. 10^{00}-18^{00}

- wykonujemy modernizacje (wymiany płyt głównych, procesorów, twardych dysków itp.) w komputerach PC; przy rozliczeniach skupujemy używane podzespoły.
- sprzedajemy komputery klasy PC 486 lub Pentium w dowolnych konfiguracjach i UWAGA!!! z DWULETNIĄ GWARANCJĄ. W rozliczeniu przyjmiemy używane komputery
- wpadliśmy także na pomysł, by uszczęśliwić posiadaczy starszych typów monitorów - nawiążcie z nami kontakt, a wymienimy Wasze monitory na najnowsze SVGA firm DAEWOO, CTX, SONY od 14" do ...
- jeśli potrzebujesz drukarkę, sprzedajemy sprzęt firm EPSON, PANASONIC, HEWLETT PACKARD.
- gdy nie stać Cię na komputer zaoferujemy CI konsolę SONY PLAYSTATION lub CD-32.
- posiadamy w sprzedaży komputery AMIGA (500, 600, 1200) już od 450 zł oraz części zamienne (stacje dysków, klawiatury, zasilacze itp.)
- działamy na terenie całego kraju, za pomocą naszych kurierów.
- prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym

OFERTA SPECJALNA DLA FIRM

- prowadzimy sprzedaż materiałów eksploatacyjnych (dyskietek, papierów i wielu. wielu innych) niezbędnych w każdym skomputeryzowanym biurze. Zamówienia telefoniczne, bezpłatna dostawa (na terenie Warszawy).
- modernizacje (wystawiamy faktury)
- sprzedajemy CD-recordery do archiwizacji danych na płytach kompaktowych.

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

Znowu niższe ceny!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko) ..... (dokładny adres – z kodem) ..... (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

	zł, gr
☐ 3D POOL	9.76
☐ ACE BALL	12.80
☐ ACTION FIGHTER	9.76
☐ ALFABET ŚMIERCI A500	39.60
☐ ALFABET ŚMIERCI A1200	39.60
☐ ALFRED CHICKEN A500	24.40
☐ ALFRED CHICKEN A1200	24.40
☐ ALIEN BREED 3D A1200	98.80
☐ ALIEN TARGET	23.60
☐ ANDROMEDA	12.80
☐ ARNIE	14.00
☐ ARNIE 2	19.90
☐ ATLANTYDA	17.00
☐ BANSHEE A1200	52.00
☐ BARBARIAN	9.76
☐ BLASTEROIDS	9.76
☐ BMX SIMULATOR	9.76
☐ BOOT	9.50
☐ BRUTAL FOOTBALL A500	29.50
☐ BRUTAL FOOTBALL A1200	29.50
☐ BRYDŻ	19.90
☐ BUCKOKAN	18.30
☐ BULLY'S SPORTING DARTS	15.80
☐ BUNNY BRICKS	19.00
☐ BURNTIME	39.50
☐ CADAVER	24.40
☐ CALIFORNIA GAMES 2	9.76
☐ CAMPAIGN 2	87.00
☐ CARDIAXX	14.60
☐ CARNAGE	14.00
☐ CIACH BACH	12.80
☐ CO DO GROSZA	25.00
☐ COLONEL'S BEQUEST	24.40
☐ COLONIZATION	81.00
☐ CRAZY CARS 2	19.00
☐ CRUISE FOR A CORPSE	24.40
☐ CRYSTAL DRAGON	36.50
☐ CRYSTALS OF ARBORIEA	24.00
☐ CYBER KICK	14.00
☐ CYTADELA	39.00
☐ DALEK ATTACK	25.80
☐ DAN WILDER	21.00
☐ DANGEROUS STREETS	28.00
☐ DAWN PATROL	61.00
☐ DEMON BLUE	14.60
☐ DESERT STRIKE	24.40
☐ DIAMENTY A1200	23.10
☐ DIGI BOOSTER	25.80
☐ DOMAN-GRZECHY ARDANA	32.00
☐ DRACULA	18.30
☐ DRAGONSTONE	50.00
☐ DREAMWEB A500	48.80
☐ DREAMWEB A1200	48.80
☐ DUNGEON MASTER	18.30
☐ EDD THE DUCK 2	14.00
☐ EKSPERYMENT DELFIN	34.00
☐ ENERGY MOVER	34.00
☐ EPIC	24.00
☐ ESKADRA	23.60
☐ EXPLORER	14.00
☐ F-1 TORNADO	14.00
☐ F-19 STEALTH FIGHTER	18.30
☐ FAST BRAIN	14.60
☐ FIRST SAMURAI	28.00
☐ FIST FIGHTER	14.00
☐ FLIGHT OF THE INTRUDER	26.80
☐ FOOTBALL GLORY A500	39.00
☐ FOOTBALL GLORY A1200	42.00
☐ FOREST DUMB	21.00
☐ FRANKENSTEIN	14.00
☐ FRANKO-THE CRAZY REVENGE	23.50
☐ FUTURE WARS	24.40
☐ GEAR WORKS	14.60
☐ GENESIA	52.40
☐ GIEŁDA ŚWIATOWA	19.50
☐ GLOOM DELUXE	61.00
☐ GUARDIAN A1200	32.00
☐ HEARTLIGHT	21.70
☐ HEIMDALL 2 A500	47.00
☐ HEIMDALL 2 A1200	47.00
☐ HIPERSL. AN-POL,POL-AN	21.90
☐ HIRED GUNS	46.30
☐ HOKEJ NA LODZIE	14.00
☐ HUMANS 2	30.60
☐ IMPOSSIBLE MISSION 2	9.76
☐ INDIANA JONES ACTION	9.76
☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT	32.90
☐ INTERNATIONAL SOCCER	19.90
☐ ISHAR 2 A500+, 600	37.00
☐ ISHAR 3 A500+, 600	41.00
☐ JAGUAR XJ220	24.00
☐ JAMES POND 3 A1200	30.00
☐ JANOSIK	9.76
☐ JASIU JONES	15.80
☐ JURAJSKI SEN	21.00
☐ K-240	36.60
☐ KAJKO I KOKOSZ	37.60
☐ KARCIARZ	18.80
☐ KING'S QUEST 1	30.50
☐ KINGMAKER	24.50
☐ KINGPIN	30.50
☐ KNIGHTS OF THE SKY	24.00
☐ KOŁO SZCZĘŚCIA	12.80
☐ KOSMOBIT	17.60
☐ KUPIEC	29.50
☐ LASERMANIA 2	14.00
☐ LAST SOLDIER	14.00
☐ LAZARUS	29.50
☐ LEGENDS OF VALOUR	24.40
☐ LIGA POLSKA MANAGER	19.00
☐ LIGA POLSKA MANAGER'96	37.00
☐ LINGO	17.00
☐ LINKS - GOLF	18.30
☐ LOST IN MINE	24.40
☐ ŁOWCA GŁÓW	19.90
☐ MAGIC BALLS	18.30
☐ MAGIC COINS	12.80
☐ MAGICZNA KSIĘGA	24.00
☐ MALOWANKI	12.80
☐ MASTER MIND	12.00
☐ MEGA BLAST	19.90
☐ MENTOR	35.00
☐ METAL KOMBAT	30.50
☐ MIDWINTER 2	24.40
☐ MIECZE VALDGIRA	12.00
☐ MISJA HAROLDA	42.70
☐ MNEMOTRON	17.08
☐ MORTAL WEAPON	16.00
☐ MR TOMATO	23.60
☐ MYSZON	12.60
☐ ODYSSEY	47.00
☐ OKRĘTY	14.00
☐ OPERATION HARRIER	9.76
☐ OPERATION STEALTH	24.40
☐ OSCAR A1200	28.00
☐ OUT TO LUNCH A1200	24.40
☐ OVERKILL A1200	24.40
☐ PECHOWY PREZENT	29.50
☐ PINKIE	30.00
☐ PISARZ 3.0	48.80
☐ POLE WALKI	21.00
☐ PRAWO KRWI	35.00
☐ PRAWO KRWI A1200	33.00
☐ PRO TENNIS TOUR II	28.00
☐ PROJECT BATTLEFIELD	26.00
☐ PROJECT X	30.50
☐ QWAK	30.50
☐ QX2001	12.60
☐ RAJD PRZEZ POLSKĘ	23.50
☐ RALLCHA500+,600,1200	42.50
☐ RED BARON	47.00
☐ REVERSI	17.00
☐ RICK DANGEROUS 1	9.76
☐ RICK DANGEROUS 2	9.76
☐ RISKY WOODS	18.30
☐ ROAD RASH	18.30
☐ ROADKILL A1200	32.90
☐ ROBINS. REQ.A500+,600	52.00
☐ ROBINSON'S REQ. A1200	59.50
☐ ROBOCOD	9.76
☐ ROOSTER	14.00
☐ SABRE TEAM A500	36.00
☐ SABRE TEAM A1200	40.00
☐ SANTA XMAS CAPER	19.90
☐ SAPER	14.00
☐ SEEK AND DESTROY	28.00
☐ SEN	23.60
☐ SENSIBLE WORLD OF SOCCER	78.00
☐ SHADOW FIGHTER	48.00
☐ SKARABEUSZ-PAKIET	17.00
☐ SKARB TEMPLARIUSZY	23.60
☐ SKAUT KWATERMISTRZ	23.60
☐ SKI SYMULATOR	9.76
☐ SMUŚ	14.00
☐ SOCCER KID A500	41.00
☐ SOCCER STARS '96	87.00
☐ SOCCER SUP. A500+,600	68.50
☐ SOCCER SUPERST. A1200	89.50
☐ SPACE QUEST 1	30.50
☐ SPEEDWAY MANAGER 2	22.00
☐ SPERIS LEGACY	89.00
☐ STARBLADE	24.00
☐ STORM MASTER	28.00
☐ STREET FIGHTER	9.76
☐ STREET HASSLE	9.50
☐ STREFA CIEMNOŚCI	12.60
☐ STUNT CAR RACER	9.76
☐ SUMMER CAMP	14.80
☐ SUPER PUZZLE	12.10
☐ SUPER STARDUST A1200	59.78
☐ SUPER TAEKWONDO MASTER	37.00
☐ SUPER TENNIS CHAMPS	48.00
☐ SUPERSKIDM. A+A1200	39.50
☐ SURF NINJAS A1200	26.00
☐ SYZYF	17.00
☐ TAEKWONDO MAS. A1200	27.00
☐ TAG TEAM WRESTLING	14.00
☐ TEENAGENT A1200	48.00
☐ THE GAMES	24.00
☐ TORNADO A500	48.80
☐ TORNADO A1200	48.80
☐ TRAPS & TREASURES	23.50
☐ TRON	25.00
☐ TRUCK RACING	14.00
☐ UBEK A1200	20.00
☐ UKŁAD OKRESOWY PIERWIASTKÓW	18.30
☐ URIDIUM 2 A+A1200	28.00
☐ UTOPIA	30.50
☐ WHIZZ A500	24.40
☐ WHIZZ A1200	24.40
☐ WILD CUP SOCCER	30.50
☐ WOLFCHILD	19.00
☐ WORLD CUP YEAR 94	76.80
☐ WORLD RUGBY MANAGER	14.00
☐ WORLDS OF LEGEND	24.40
☐ WORMS	98.00
☐ XTREME RACING A1200	59.00
☐ ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	22.00
☐ ZAKLĘTA WYSPA	24.40
☐ ZEEWOLF	48.80
☐ ZOMBIE	14.00

CD32

	zł, gr
☐ ALFRED CHICKEN	24.00
☐ ALIEN BREED 3D	98.80
☐ ALL TERRAIN RACING	59.70
☐ ARCADE POOL	52.40
☐ CHAOS ENGINE	36.50
☐ DRAGONSTONE	39.00
☐ FIRE & ICE	35.50
☐ GLOOM	71.00
☐ GUARDIAN	42.70
☐ KID CHAOS	39.00
☐ KINGPIN	42.70
☐ OVERKILL+LUNAR-C	24.40
☐ PINBALL ILLUSIONS	61.00
☐ PREMIERE	16.00
☐ ROADKILL	50.00
☐ SENSIBLE SOCCER	42.70
☐ SKELETON KREW	39.00
☐ SOCCER SUPERSTARS	58.00
☐ SPERIS LEGACY	98.80
☐ SUPER STARDUST	73.00
☐ SUPERSKIDMARKS	68.00
☐ ULTIMBODY GL.+PROJ. X	49.80
☐ VITAL LIGHT	24.00
☐ WHIZZ	48.80
☐ WORMS	110.00

action DETAL

SAPIEŻYŃSKA 8
00-215 WARSZAWA
tel./fax 635-08-17
bbs 641-45-60

ASTEC SOFT
MATUSZEWSKIEGO 38
ŚREM
TEL. (06-67) 39-970

ARBA
WŁADYSŁAWA IV 9
SŁUPSK
TEL. (059) 435-577 w.46

ZDEMAR
PIŁSUDSKIEGO 41
PUŁAWY
TEL. (081) 86-34-02

10 powodów dla których warto kupić ten komputer

- NIE TRZEBA GO KARMIĆ
- WYPROWADZAĆ NA SPACER
- MA ŁADNY ZNACZEK
- JEST ŚLICZNY
- I CICHY
- I MA CD ROM
- A NAWET KARTĘ MUZYCZNĄ
- JEST NIEDROGI
- MOŻNA NA NIM POSTAWIĆ KWIATEK
- ALBO MISIA

LATA 2 GWARANCJI

KOMPUTERY PENTIUM JUŻ OD 3287 zł*

*P75, 8 MB EDO RAM, HDD 850, MONITOR KOLOR LR

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA
02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

Superokazja, Superceny CD-ROM'ów

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY (imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

PC 3.5"

	zł, gr
☐ 3D POOL	9.76
☐ 7 DNI 7 NOCY	39.00
☐ ACTION FIGHTER	9.76
☐ ALIEN BREED	36.60
☐ ALIEN BREED TOWER ASS	79.30
☐ ARNIE 2	23.60
☐ BATMAN RETURNS	46.00
☐ BATTLESTORM	19.00
☐ BIONIC COMMANDO	9.76
☐ BLADE OF DESTINY	48.80
☐ BLASTEROIDS	9.76
☐ BORUTA	22.50
☐ BRIDGE CHALLENGER	103.00
☐ BRUTAL FOOTBALL	29.50
☐ BRZDĄC	25.00
☐ BUDOKAN	18.30
☐ BUREAU 13	48.00
☐ BURNTIME	39.50
☐ BUZZ ALDRIN'S RACE	48.50
☐ CAR & DRIVER	30.50
☐ CARNAGE	14.00
☐ CARRIER COMMAND	9.76
☐ COLONIZATION PL	84.00
☐ CRAZY CARS 2	19.00
☐ CRYSTALS OF ARBOREA	24.00
☐ DALEK ATTACK	25.60
☐ DANGEROUS STREETS	28.00
☐ DAWN PATROL	67.10
☐ DEMON BLUE	14.80
☐ DIGITAL WARRIOR	29.80
☐ DINOSAUR DETECTIVE AGENCY	25.60
☐ DRACULA	18.30
☐ DREAMWEB	51.00
☐ DUNGEON MASTER	24.40
☐ ELECTRO BODY	30.50
☐ EVASIVE ACTION	39.00
☐ F-19 STEALTH FIGHTER	18.30
☐ FIRST SAMURAI	28.00
☐ FLIPPER PL	37.80
☐ FOOTBALL GLORY	50.00
☐ FORTRESS OF DR RADAKI	65.80
☐ FRANKENSTEN	36.30
☐ FUTURE WARS	24.40
☐ GEAR WORKS	14.60
☐ GRAND PRIX UNLIMITED	29.50
☐ GUILTY	46.00
☐ HARPOON 2	48.00
☐ HIRED GUNS	36.60
☐ HYPER SI.ANG-POI.POI-ANG WIN	48.80
☐ HYPER SI.ANG-POI.POI-ANG WIN95	48.80
☐ IMPERIUM GALACTICA	19.50
☐ INDIANA JONES ACTION	9.76
☐ INTERNATIONAL ATHLETICS	14.00
☐ INTERNATIONAL SOCCER	23.80
☐ INTERNATIONAL TENNIS	14.00
☐ ISHAR 2	37.00
☐ ISHAR 3	44.00
☐ ISLE OF THE DEAD	36.30
☐ JANOSIK	11.50
☐ JAZZ JACK RABBIT	36.00
☐ JAZZ JACK RABBIT 2	36.00
☐ JUNGLE STRIKE	48.80
☐ KAJKO I KOKOSZ	45.00
☐ KINGPIN	36.60
☐ KLIK & PLAY	84.00
☐ KOSMOS	35.00
☐ LEGEND OF VALOUR	24.40
☐ LEISURE SUIT LARRY 6	48.80
☐ LIGA POLSKA MANAGER'95	37.00
☐ LINGO	18.30
☐ UTIL DIVIL	69.50
☐ LORDS OF THE REALM	61.00
☐ MANAGER PIŁKARSKI	23.60
☐ MAPA ŚWIATA V.1.2 DOS	36.60
☐ MICROPROSE SOCCER	9.76
☐ MIDWINTER 2	24.40
☐ MILIARD	24.40
☐ MISJA HAROLDA	42.70
☐ NASCAR RACING	73.00
☐ ONE MUST FALL 2097	50.00
☐ OPERATION COMBAT 2	23.50
☐ OPERATION HARRIER	9.76
☐ OPERATION STEALTH	24.40
☐ OSCAR	30.50
☐ OVERDRIVE	48.80
☐ PATRIOT	40.00
☐ PINBALL ILLUSIONS	58.50
☐ PIOTRKÓW 1939	42.00
☐ POLICE QUEST 1	30.50
☐ PRAWO KRWI	35.00
☐ QUARANTINE	48.80
☐ QUEST FOR GLORY 1	30.50
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS	34.70
☐ RAMON'S SPELL	36.00
☐ RICK DANGEROUS 1	9.76
☐ RICK DANGEROUS 2	9.76
☐ ROBBO	30.50
☐ ROBINSON'S REQUIEM	56.00
☐ ROBOCOD	9.76
☐ SABRE TEAM	40.00
☐ SANTA XMAS CAPER	23.80
☐ SAPER	14.00
☐ SCOTTISH OPEN	57.00
☐ SINK OR SWIM	23.80
☐ SKAUT KWATERMASTER	35.00
☐ SLATERMAN	30.50
☐ SMUŚ	14.00
☐ SOLTYS	34.00
☐ SOCCER KID	45.00
☐ SOCCER SUPERSTARS	59.78
☐ SPACE QUEST 1	30.50
☐ SPY MASTER	23.50
☐ STARSHIP COMMAND ADV	49.50
☐ STUNT CAR RACER	9.76
☐ SURF NINJAS	26.00
☐ SYSTEMY LOTKA	12.20
☐ TAJEMNICA STATUETKI	24.40
☐ TASK FORCE	48.80
☐ TEENAGENT	47.00
☐ THE GAMES	24.00
☐ TORNADO	48.80
☐ TRANSPORT TYCOON	48.00
☐ TROLLS	25.60
☐ TV SPORTS BOXING	45.30
☐ TYRIAN	36.00
☐ UTOPIA	30.50
☐ VALHALLA	24.40
☐ VINYL BOGINI Z MARSA	29.00
☐ VIRTUOSO	36.50
☐ WALLS OF ROME	30.50
☐ WHIZZ	30.50
☐ WORLDS OF LEGEND	30.50
☐ WORMS	110.00
☐ X-COM:TERROR Z GŁĘB.PL	84.00
☐ XENON 2	9.76
☐ ZMIJA	19.50

PC CD-ROM

	zł, gr
☐ ACTION SOCCER	72.00
☐ ACTUA SOCCER	110.00
☐ AIR POWER	143.00
☐ ALONE IN THE DARK 1	43.00
☐ ALONE IN THE DARK 3	92.00
☐ ANGEL DEVOID	132.00
☐ ANVIL OF DAWN	137.00
☐ APACHE LONGBOW	119.00
☐ ARCADE POOL + OVERDRIVE	61.00
☐ ARMORED FIST	61.00
☐ BATTLES IN TIME	55.00
☐ BLOODWINGS	28.20
☐ BRAIN DEAD 13	105.00
☐ BURNTIME	48.80
☐ CHRONOMASTER	145.00
☐ CIVIL WAR	96.00
☐ CONQUEROR A.D. 1086	127.00
☐ CRUSADER - NO REMORSE	127.00
☐ CYBERSPEED WIN95	147.00
☐ DAWN PATROL	73.20
☐ DAY OF DARK FORCES	67.00
☐ DOOM'S DAY COLLECTION	51.00
☐ DR DRAGO'S MADCAP CHASE	129.00
☐ DR RADAKI	54.80
☐ DREAMWEB	51.00
☐ DUNGEON MASTER 2	138.00
☐ ENCORE (3 GRY)	36.00
☐ ENCYKLOPEDIA KOSMOSU	122.00
☐ ENTOMORPH	154.00
☐ EXTREME PINBALL	37.50
☐ EUROFIGHTER 2000-TFX 2	165.00
☐ F-14 FLEET DEFENDER GOLD	103.00
☐ FADE TO BLACK	78.50
☐ FANTASY GENERAL	139.00
☐ FATAL RACING	93.00
☐ FIGHTER WING	55.00
☐ FLIGHT OF AMAZON QUEEN	86.00
☐ FLIGHT UNLIMITED	177.00
☐ FRANKENSTEIN	151.00
☐ FRONT LINES	73.00
☐ FRONTIER-FIRST ENCOUNTERS	105.00
☐ GABRIEL KNIGHT 2	153.00
☐ GAME GUN+CRIME PATROL	180.00
☐ GRAND PRIX MANAGER	127.00
☐ GUILTY	48.00
☐ HEIMDALL 2	47.00
☐ HEROES OF MIGHT & MAGIC	146.00
☐ HI-OCTANE	44.00
☐ INCA COLLECTION I+II	59.80
☐ JACK NICKLAUS GOLF	30.50
☐ KING'S QUEST 7	61.00
☐ KINGPIN	42.70
☐ LAST DYNASTY	87.20
☐ UTIL DIVIL	67.00
☐ LORDS OF THE REALMS	75.00
☐ LOST EDEN	127.00
☐ MACHIAVELLI-KSIĄŻĘ PL	78.50
☐ MAGIC CARPET 2	78.50
☐ MCKENZIE & CO	115.00
☐ MECHWARRIOR 2	129.00
☐ MEGA PACK 3	143.00
☐ MEGAPACK 4	132.00
☐ MEGAPACK 5	151.00
☐ MEGARACE	24.00
☐ MORTAL KOMBAT 3	169.00
☐ NBA JAM	115.00
☐ NBA '96	116.00
☐ NHL HOCKEY'95	48.00
☐ NOWY TEENAGENT	61.00
☐ PICTURE PERFECT GOLF	96.00
☐ PINBALL ILLUSIONS	77.00
☐ PINBALL WORLD	77.00
☐ POWER HOUSE	61.00
☐ PRISONER OF ICE	122.00
☐ PRIVATEER	48.00
☐ RAVENPROJECT	144.00
☐ RIDDLE OF MASTER LU	136.00
☐ RISE OF THE ROBOTS	81.00
☐ SCOTTISH OPEN	67.00
☐ SEA LEGENDS	151.00
☐ SHOCK WAVE	78.50
☐ SKINS GOLF-GAME AT BIGHORN	129.00
☐ SPACE PIRATES	99.00
☐ SPACE Q.Q.ROGER WILCO	89.80
☐ STAR TREK-THE NEXT GENERATION	158.00
☐ STEEL PANTHERS	141.00
☐ STUNT DRIVER	30.50
☐ SWAT POLICE QUEST 5	139.00
☐ TEMPEST 2000	123.00
☐ THE DARK EYE	131.00
☐ THE GREATEST	79.00
☐ TITAN'S LEGACY	95.00
☐ TOP GUN	131.00
☐ TORNADO	48.80
☐ TOTAL DISTORTION	146.00
☐ ULTIMATE BODY BLOWS	69.50
☐ ULTIMATE DOMAIN	27.00
☐ UNDER A KILLING MOON	77.00
☐ VIRTUAL POOL	150.00
☐ WALLS OF ROME	30.50
☐ WAR AT SEA COLLECTION	66.00
☐ WARCRAFT 2	137.00
☐ WARHAMMER	157.00
☐ WETLANDS	138.00
☐ WING COMMANDER 4	168.00
☐ WINGS OF GLORY	48.80
☐ WORLDS OF LEGEND	30.50
☐ WORMS	132.00
☐ WWF WRESTLEMANIA	109.00
☐ ZOMBIE DINOS	99.00

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

– Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu

– Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni od złożenia zamówienia.

– Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Wing Commander 4	171,-
Top Gun (2xCD)	136,-
WWF Wrestlemania	115,-
NBA Live 96	121,-
Caesar 2	127,-
Johnny Bazookatone	109,-
Gabriel Knight 2 (6xCD)	159,-
McKenzie & Co (6xCD)	119,-

OFERTA MIESIĄCA

Eurofighter2000 + Aces over Pacific	tylko 179,- (dwie płyty w cenie jednej!)
S.W.A.T Police Quest V+ Police Quest IV	tylko 143,- (siedem płyt w cenie sześciu!)
NBA JAM + Megarace	tylko 121,- (dwie płyty w cenie jednej!)

Już w sprzedaży po najniższej cenie w kraju:

MEGAPAK 5

MegaPak 5 to zestaw 10 płyt CD-ROM: Primal Rage, Terminal Velocity, FX Fighter, Warlords II Deluxe, Flight Unlimited, Pool Champion, Pinball Fantasy Deluxe, Jagged Alliance, Great Naval Battles IV, Entomorph.

Aby dowiedzieć się o najnowszych programach sprzedawanych przez naszą firmę – sprawdź stronę nr 397 w Telegazecie

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę.
To nic nie kosztuje!

programy w wersji PC CD-ROM
cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.

CoCo International Ltd.

Tel. (036) 22621 w. 468
Fax (036) 24944

za zamówieniem pocztowym i telefonicznym

Ponad 600 roznych tytulow PC CD ◆ katalog gratis

Tytuł	Detal z VAT	Hurt bez VAT
7th Guest	59,90	39,92
11th Hours	149,90	106,56
Aces of the Deep	109,90	73,24
Anvil of Dawn	154,90	112,64
Battle Isle 3	154,90	109,89
Buried in Time	109,90	79,90
Command & Conquer	149,90	106,56
Command & Conquer Missio	109,90	75,07
Creature Shock	119,90	79,90
Crusader	133,90	88,64
Cyberia 2	TEL.	TEL.
D	154,90	109,89
Dark Force	119,90	83,23
Descent II	154,90	113,22
Dungeon Keeper	TEL	TEL.
Earthworm Jim	154,90	109,89
EF 2000 (TFX2)	159,90	113,22
Fantasy General	154,90	109,89
Fifa Int. Soccer 96'	139,90	109,89
Full Throttle	123,90	82,64
Gabriel Knight II	153,90	109,89
Hell	69,90	49,91
Hexen	154,90	109,89
Indy Car Race II	144,90	99,89
Ishar 3	84,90	60,40
Legend of Kyrandia 3	129,90	89,30
Lion King Act. Center	149,90	103,56
LucasArts Archive (6 p'yty)	139,90	99,89
Mad Dog 1 + 2	74,90	53,25
Megapack 3	134,90	89,90
Megapack 4	137,90	91,90
Mega Tripak (Lass, Cyd...)	62,90	42,65
Mortal Kombat III	169,90	109,89
Myst	104,90	73,24
NBA Live 96'	132,90	88,45
Need for Speed	139,90	103,23
NHL 96'	159,90	109,89
Phantasmagoria	149,90	109,22
Pocahontas Act. Center	159,90	106,56
Rebel Assault	79,90	56,58
REBELL ASSAULT II	159,90	110,56
Renegade 2	TEL.	TEL.
Ripper	154,90	109,89
Rise of the Triad	85,00	57,24
Shannara	119,90	86,57
Silent Hunter	TEL.	TEL.
Silent Steel	176,90	126,55
SimCity 2000	79,90	59,89
Tekwar	139,90	103,23
Terra Nova	174,90	126,55
The Dig	154,90	107,89
The Riddle of Master Lu	139,90	79,90
This means War	119,90	86,57
TieFighter	169,90	119,89
Top Gun	142,90	93,76
Undera Killing Moon	129,90	86,45
Wetland	119,90	79,90
Who shot Johnny Rock	54,90	32,46
Wing Commander IV	164,90	123,26
Zork Nemesis	TEL.	TEL.
X-Wing Col.	139,90	93,23
Compton 96'	74,90	51,25
Europlus + Prof. Pack	460,00	320,00
Harddisk total (20 MB)	59,90	39,92
M.S. Cinemania 96'	144,90	99,89
M.S. Homepack (4 p'yty CD)	399,90	266,49
M.S. Encarta 96'	199,90	135,56
Wer liefert was?	529,90	353,65
Supermemo "Genius"	111,00	80,00
World Atlas 5.0	49,90	33,53
Mediashare 1-18	16,90	11,60
Sharewarenti (program, sound)	19,90	14,00
Adultshare 1-18	25,00	13,90
Hot Adultpack. (6 Erotic Stuff 3D)	149,90	99,90
Głośniki 100 Watt	147	110
CD Writer Philips CDD 2000 (4x Read, 2x Write)	3200	2480
Pamięć PS/2 4MB	220	166
Isolynx XM 5302B (Quad IDE, ENTER: OK!, Access time 150 ms)	350	

Nowe Tytuły

DUKE NUKEM 3D
154,90

Megapack 5
Terminal Velocity, Flight Unlimited
FX Fighter, Primal Rage.....
10 PŁYT CD W CENIE JEDNEJ
139,90 zł

Quadpack
Steel Panthers, SU 27 Flanker,
Cyberspeed, Entomorph
119,90 zł

Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik
Punkt. Sp. Begin S.C.
Krakowskie Przedmieście 55 20-072 Lublin

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft

ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel/fax (0-22)7731982
tel. (0-90)267165

Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!

OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC

Tytuł	Ceny w zł
Bastion	49.00
Body Slamwrestling	24,00
Harold's Mission	49,00
High Seas Trader	56,00
Ishar III	**44,00**
Kajko i Kokosz	48,00
Klik and Play PL	84,00
Liga Polska Manager '95	**37,00**
Pinball Illusion	68,00
Polanie	**53,00**
Prawo Krwi	**36,00**
Skaut Kwatermaster	35,00
Speedway Manager '96	tel
Ufo: Enemy Unknow	47,00
Worms	**110,00**

IBM PC-CD ROM

Tytuł	Ceny w zł
Angel Devoid	133,00
Anvil of Dawn	**138,00**
Battle Isle III	128,00
Caesar II	**127,00**
Chronomaster	145,00
Command & Conquer - scenariusze	**75,00**
Concueror A.D. 1086	**127,00**
Crusader-No Remorse	127,00
Cybermage	**127,00**
Cywilizacja II	**tel.**
D-Day American Invaders	178,00
Day Dark Forces	75,00
Euro Fighter 2000	181,00
Fantasy General	**139,00**
Fifa Soccer ,96	127,00
Flight Commander II	168,00
Gabriel Nights II	**168,00**
Game Gun +Crime Patrol	181,00
Genius	119,00
Grand Prix Menager	**127,00**
Heros of Might and Magic	**161,00**
Hi-Octane	30,00
Johny Bazookatone	**113,00**
Knight's Chase (Time Gate)	130,00
Lion	**140,00**
Lords of the Realms	77,00
Mc Kenzie (6CD)	121,00
MegaTriPack	65,00
Mortal Kombat III	171,00
NBA Live ,95	**127,00**
Need for Speed	127,00
Operation Crusader	171,00
Phantasmagoria (7CD)	157,00
Rebel Assault II	181,00
Red Ghost	103,00
Screamer	**127,00**
Sea Legends	151,00
Sensible World of Soccer	122,00
Shell Shock	112,00
Shivers	**127,00**
Soccer Stars '96	102,00
Star Rangers	119,00
Steel Panthers	142,00
Stonekeep	161,00
Strip Poker Pro	130,00
Swat- Police Quest V	**139,00**
Tekwar ("William Shanter's")	140,00
Terminal Velocity	56,00
The Dig	150,00
Top Gun	**139,00**
Torin's Pasage	**127,00**
Touche-Adventures of D-5th Musceteres	**98,00**
Under a Kiling Moon	77,00
Warchammer	**157,00**
Warcraft II	138,00
Wing Commander IV	**181,00**
Worms	133,00
WWF Wrestlemania	**112,00**

IBM PC-programy użytkowe

Tytuł	Ceny w zł
MS-Dos Retail Upgrade	172,00
Windows '95 PL 3,5"	**498,00**
Windows PL Update CD-ROM	**308,00**
Windows 3.11 PL 3,5"	376,00
Word 6.0 PL for Windows 3,5"	848,00
Word PL for Windows '95 3,5"	**852,00**
Word Translator 3.0 for Windows	143,00
Excel 5.0 PL for Windows 3,5"	848,00
Excel PL for Windows '95	**852,00**
Ofice 4,2 PL for Windows	1288,00
Office Professional 4.3 PL for Windows	1544,00

AMIGA

Tytuł	Ceny w zł
Alien Breed 3D (A1200)	113,00
Colonization	**81,00**
Eskadra	**24,00**
Fears (A1200)	56,00
Ishar III	**41,00**
Liga Polska Manager '96	**37,00**
Łowca Głów	24,00
Prawo Krwi	35,00
Red Baron	**47,00**
Shadow Fighter	**46,00**
Skaut Kwatermaster	25,00
Soccer Stars '96	87,00
Super Memo PL - CD ROM	**78,00**
Super Skidmarks	40,00
Worms	**99,00**

CD-32

Tytuł	Ceny w zł
Alien Breed 3D	**117,00**
Dragonstone	50,00
Fears	71,00
Gloom II	**71,00**
Microcosm	**67,00**
Pirates Gold	113,00
Roadkill	**50,00**
Shadow Fighter	**123,00**
Super Memo PL	**78,00**
Super Skidmarks	68,00
Universe	48,00
Wild Cup Soccer	39,00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
w formie wysłkowej

Lista gier obejmuje między innymi (dostępne w sprzedaży wysyłkowej) Mickey's Wild Adv.,Worms, Magic Carpel,Destruction Derby,Tekken,Doom, Ridge Racer,Wipe Out,Tekken,Warhawk,Actua Soccer, Need for Speed, Wing Commander III, Gex, Fifa'96, Road Rash, Total NBA, Philosoma, Power Serve, World Cup Golf i wiele innych ...

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).

W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem: (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65 .

CLOCK SoftwareClub

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

IBM PC wybrane tytuły:

10 PAK VOL.3	10CD	146 zł
10 PAK VOL.4	10CD	160 zł
A4 NETWORK	B,P	126 zł
ACROSS THE RHINE : 1944	B,P	134 zł
ACTION SOCCER	B,P	76 zł
ACTUA SOCCER	B,P	122 zł
AL UNSER JR. ARCADE RACING	B	79 zł
ALLIED GENERAL	2CD,B	145 zł
ALONE IN THE DARK III	B,P	97 zł
ASTERIX	B,P	136 zł
BATTLE ISLE III	2CD,B,P	169 zł
BIOFORGE	B,P	110 zł
BIZNES (TRANSPORT TYC.,THEME PARK)	2CD,B,P	110 zł
BLOODWINGS	B,P	49 zł
BRAIN DEAD	B,P	110 zł
BURIED IN TIME	3CD,B,P	157 zł
CAPITALISM	B,P	122 zł
COMMAND & CONQUER	2CD,B,P	146 zł
CRUSADER NO REMORSE	B,P	134 zł
CYBERMAGE	B,P	134 zł
DAGGER'S RAGE	B	105 zł
DEADALUS ENCOUNTER	3CD,B,P	134 zł
DIG	B,P	169 zł
DOOMSDAY	B	55 zł
ECSTATICA	B,P	79 zł
EUROFIGHTER 2000-TFX 2	B,P	166 zł
EXTREME PINBALL	B,P	110 zł
FADE TO BLACK	B,P	134 zł
FATAL RACING	B,P	98 zł
FIFA 96	B,P	134 zł
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	91 zł
FRANKENSTEIN	B,P	169 zł
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	B,P	110 zł
GAME GUN	B,P	169 zł
GP MANAGER	B,P	134 zł
GUILTY	B,P	65 zł
HELL	B,P	104 zł
HELL FIRE ZONE	B,P	96 zł
HEXEN	B	179 zł
HI-OCTANE	B,P	49 zł
KING'S QUEST VII	B,P	98 zł
KLIK & PLAY (wersja PL)	B,P	110 zł
KOSHAN CONSPIRACY	B,P	72 zł
LITIL DIVIL	B,P	70 zł
LORDS OF THE REALM	B,P	79 zł
LOST EDEN	B,P	134 zł
MACHIAVELLI (wersja PL)	B,P	110 zł
MAGIC CARPET 2	B,P	134 zł
MARCO-POLO	B,P	136 zł
MC KENZIE & CO	5CD,B	125 zł
MEGA PACK 3	12CD,B	150 zł
MEGA PACK 4	11CD,B	139 zł
MEGATRIPAK	3CD,B	65 zł
MILLENNIA	B,P	98 zł
MORTAL KOMBAT III	B,P	179 zł
NBA JAM	B,P	133 zł
NEED FOR SPEED	B,P	134 zł
PANIC IN THE PARK	3CD,B,P	129 zł
PHANTASMAGORIA	7CD,B,P	164 zł
PICTURE PERFECT GOLF	B,P	101 zł
PRISONER OF ICE	B,P	126 zł
PRO PINBALL THE WEB	B,P	99 zł
PSYCHIC DETECTIVE	3 CD,B,P	134 zł
REBEL ASSAULT II	2CD,B,P	169 zł
RETRIBUTION	B,P	91 zł
REVENLOFT 2		79 zł
ROAD WARRIOR	B,P	110 zł
SAVAGE WARRIORS		79 zł
SCREAMER	B,P	134 zł
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	B,P	129 zł
SHIVERS	B,P	134 zł
SHOCKWAVE	B,P	134 zł
SILENT STEEL	4CD,B	163 zł
SLIPSTREAM 5000	B,P	66 zł
SOCCER STARS'96	B,P	110 zł
SPACE QUEST VI	B,P	108 zł
STONEKEEP	B,P	169 zł
STRIP POKER PRO	B,P	136 zł
SYMULATORY (1942,WINGS OF GLORY,F14)	3CD,B,P	110 zł
TEENAGENT (wersja PL)	B,P	69 zł
TEKWAR	B,P	145 zł
THE DAY OF DARK FORCES	B	67 zł
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99 zł
THE LOST DYNASTY	B,P	146 zł
THE SCOTTISH OPEN	B,P	71 zł
THUNDERHAWK II	B,P	156 zł
TIME GATE-KNIGHT'S CHASE	B,P	136 zł
US NAVY FIGHTERS	B,P	104 zł
US NAVY FIGHTERS GOLD	B,P	134 zł
WAR AT SEA COLLECTION	B,	69 zł
WARCRAFT 2	B,P	145 zł
WEREWOLF VS COMMANCHE	B,P	122 zł
WETLANDS	B,P	145 zł
WING COMMANDER IV	5CD,B,P	169 zł
WITCHAVEN	B,P	145 zł
WORMS	B,P	146 zł
WWF WRESTLEMANIA	B	119 zł

CD-ROM

IBM PC , AMIGA CD32
AMIGA CDTV , A570

WARUNKI UCZESTNICTWA :

Do klubu może przystąpić każdy posiadacz komputera, który preferuje oprogramowanie licencjonowane. Członkowstwo w klubie jest bezpłatne. WSZYSTKIE POSZCZEGÓLNE ZAKUPY SĄ SUMOWANE

karta BIAŁA 5 % rabatu Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej **200 zł**

karta SREBRNA 10 % rabatu Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej **400 zł**

karta ZŁOTA 15 % rabatu Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej **600 zł**

Przejście na wyższe karty odbywa się automatycznie po przekroczeniu w/w kwot.

Posiadacze kart członkowskich uzyskują :
- wysokie rabaty na płyty CD-ROM
- aktualną ofertę programową na początku każdego miesiąca.
- materiały reklamowe (plakaty,prospekty itp.)
- telefoniczną pomoc techniczną

IBM PC NOWOŚCI :

CAESAR II	B,P	134 zł
GABRIEL KNIGHT 2	6 CD, B,P	177 zł
MEGAPACK 5	10 CD, B, P	157 zł
NBA 96 LIVE	B,P	134 zł
SWAT POLICE QUEST 5	4 CD, B, P	146 zł
THE DARK EYE	B, P	129 zł
TOP GUN	2 CD, B, P	146 zł
TORINS PASSAGE	B,P	134 zł

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :

-200 tytułów CD ROM PC Shareware

AMERICAN CONCISE ENCYCLOPEDIA
ANIMALS ZOO
AUTO ALMANAC
MAPY DLA WIN
OCEAN BELOW
WEBSTER CONCISE ENCYCLOPEDIA

-40 tytułów CD ROM użytkowych na IBM PC np..
-50 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC

CZŁONKOWIE KLUBU OTRZYMUJĄ PRZESYŁKI BEZPŁATNIE

PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM (należy podać typ komput.)

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT !!!

OBJAŚNIENIA
PL - polska instrukcja
B - wersja pudełkowa

AMIGA CD32 wybrane tytuły :

ALIEN BREAD 3D	B,P	110 zł
ALIEN BREAD TOWER ASSAULT	B,P	84 zł
ALL TERRAIN RACING	B,P	74 zł
BATTLETOADS		25 zł
BRIAN THE LION	B	45 zł
BRUTAL PAWS OF FURY	B	86 zł
D/GENERATION		25 zł
DEFENDER OF THE CROWN II		70 zł
DRAGONSTONE	P	56 zł
EXILE	B	58 zł
FIEDLS OF GLORY	B	74 zł
GLOOM	P	73 zł
GRANDSLAM GAMER GOLD COLL		50 zł
GUARDIAN		46 zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025	B	69 zł
KID CHAOS	B	56 zł
LEMMINGS	B	60 zł
LITIL DIVIL	B	126 zł
MICROCOSM	B	70 zł
NICK FALDO GOLF		83 zł
PINBALL ILLUSION	B	61 zł
PIRATES GOLD		115 zł
PROJECT X/ULT. BODY BLOWS	P	51 zł
SENSIBLE SOCCER		43 zł
SKELETON KREW	P	52 zł
SOCCER SUPERSTARS	B,P,	58 zł
SPERIS LEGACY	B,P	110 zł
SUPER SKIDMARKS		71 zł
SUPER STARDUST	B,P	79 zł
VITAL LIGHT	B	30 zł
THE CHAOS ENGINE		25 zł
WING COMMANDER		80 zł
WORMS	B,P	116 zł

AMIGA CDTV wybrane tytuły :

AMIGA TOOLS		66 zł
AMINET 10		50 zł
AMINET 7, 8, 9, 10		60 zł
AMINET SET 1, 2	4CD	135 zł
CD EXCHANGE 1		71 zł
CD NETWORK		74 zł
CD NETWORK 2		60 zł
CDPD PL	P	50 zł
DZWIEKI I MODULY		60 zł
MEETING PEARLS 1, 2, 3		39 zł
SCENA PL	P	50 zł

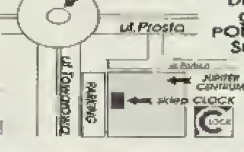
ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :

-telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):
(022) 35-42-65 lub (022) 620-42-48 w.114
-listownie :
CLOCK BIURO HANDLOWE
WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12

Wszystkie oferowane przez nas produkty posiadają gwarancję. W przypadku gdy płyta posiada wady fabryczną koszty związane z wymianą ponosi firma CLOCK

PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !

SKLEP FIRMOWY



DH.JUPITER CENTRUM
godziny otwarcia :
PON-PIĄTEK 10.00-18.00
SOBOTA 10.00-15.00

620-42-48 wew.114

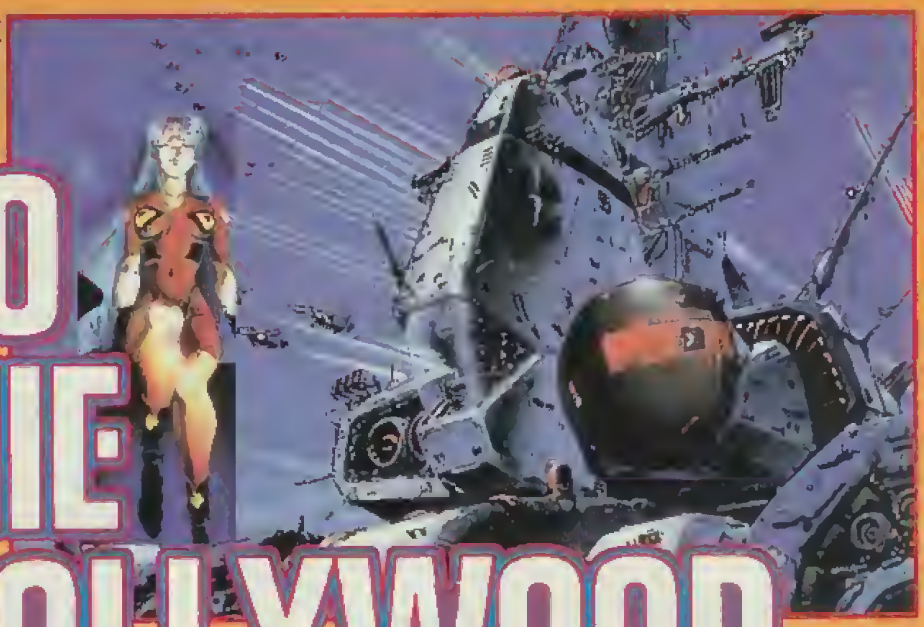
ŚREDNI CZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA - 4 DNI

JEŚĆ

UCZYĆ SIĘ

SPAĆ

TO NIE HOLLYWOOD...



Super Dimensional Fortress 1, gigantyczny robot-miasto.

W odpowiedzi na wiele listów, w których prosicie nas o więcej ogólnych informacji, wykraczających poza opisy konkretnych filmów, w tym miesiącu porozmawiamy o tym, co tak naprawdę kryje się w tej mandze i dlaczego staramy się zwrócić na nią waszą uwagę.

Witia Krugłoj: Wielu ludzi dziwi się naszej fascynacji mangą, uważając, chyba na podstawie seriali oglądanych w rodzimej telewizji, że są to nie warte uwagi, dziecinne kreskówki.

Mr. Root: Ha! To co widzimy na naszych ekranach to tylko wycinek wielkiego świata anime. Poza tym większość tych serii pochodzi z lat 1960-70, więc nie ma się co dziwić, że wyrabiają nie najlepszy stosunek do mangi i anime.

WK: Są to też seriale dla naprawdę małych dzieci...

MR: To prawda, większość stacji telewizyjnych upatruje odbiorców filmów animowanych w bardzo młodej widowni, tak więc przy zakupie tego typu filmów nie brane są pod uwagę rzeczy naprawdę dobre, które w Japonii przeznaczone są dla szerszego wiekowo grona odbiorców.

WK: Trudno aby ludzie, którzy wyrośli oglądając Bolka i Lolka, Reksia czy Koziołka Matołka (yo!) zaakceptowali fakt, że animacje mogą być skierowane także do ludzi dorosłych.

MR: W Japonii jest to normalne, że przed południem lecą seriale dla dzieci, później dla młodzieży, a w nocy dla dorosłych. Podobnie jest z filmami na video, gdzie ograniczenia od 15 czy od 18 lat nikogo nie dziwią, nawet Urusei Yatsura jest miejscami od lat 15.

WK: Ale też nie jest to ta sama kreska. Inaczej rysowane są seriale dla dzieci, a inaczej dla starszych. Nie dzielmy jednak sztywno wg kategorii wieku. Seriale telewizyjne z założenia realizowane są prostymi środkami, tymczasem filmy pełnometrażowe dla każdej grupy wiekowej są wręcz dziełami sztuki.

MR: Filmami dla dzieci zajmują się również wybitni artyści. Filmy Hiyao Miyazakiego (Szkarłatny Pilot, Toloro – emitowane w C+, Kiki Delivery Service), autora mang i anime skierowanych raczej do dziecięcej widowni, są nie do pomylenia z innymi. Styl Miyazakiego zaczął być naśladowany przez innych twórców anime dla dzieci, czego najlepszym przykładem jest serial emitowany w Polonii 1, pt. Zaczarowany Ogród. Odmienny styl reprezentuje Tsukasa Hojo w swoim mangowym komiksie City Hunter, przeniesionym na ekran telewizyjny przez Sachiko Kamimurę. City Hunter to opowieść pełna strzelaniny, panienek, wybuchów i specyficznego dorosłego humoru – na pewno nie dla dzieci.

WK: Dla polskich widzów bardziej klasycznym przedstawicielem anime będzie Sailor Moon (Czarodziejka z Księżyca). Serial ten początkowo skierowany do dzieci, w miarę powstawania kolejnych odcinków „dorósł", zarówno w prezentowanym humorze jak i w jakości animacji. Zastanówmy się jednak czym japońska animacja różni się od klasycznego Disneya czy Hanna-Barbera.

MR: Najbardziej oczywisty jest wygląd postaci, nie do pomylenia z zachodnimi produkcjami. Zachodnie filmy nastawione są na czystą rozrywkę i zabawę, niejednokrotnie bardzo płytką, zaś produkcje japońskie zaskakują swoją głębią i złożonością przedstawianego w nich świata. Twórcy kładą bardzo duży nacisk na projekt postaci, ciekawą fabułę i drobiazgowe odwzorowanie realiów.

WK: Zaskakujący dla przyzwyczajonego do hollywoodzkich filmów widza może być inny sposób opowiadania fabuły. O amerykańskich filmach mówi się jak o teatrze: „jeśli na początku wisi na ścianie strzelba, to w finale musi ona wystrzelić". Tymczasem w anime jest zupełnie inaczej. Widz dostaje się w środek pewnych wydarzeń nie będących zamkniętą całością. Fabuła nie jest budowana pod widza, ona się po prostu dzieje, a widz obserwuje tylko fragment całej historii.

MR: Widz anime nie jest bezmyślnym i biernym odbiorcą filmowej papki, lecz również myślącym i czującym krytykiem – musi się zaangażować w odbiór i zrozumienie filmu. Dzięki temu często zaprzyjaźnia się lub identyfikuje z postaciami.

WK: Warto zauważyć inne miejsce, jakie zajmują w anime bohaterowie. Opowiadana w filmie historia nie dotyczy tylko ich. Wokół widzimy cały żyjący własnym życiem świat, którego oni są jednym z elementów. Postacie drugoplanowe mają własne charaktery. Widać, że jest to świat realny, a nie sztuczny i wykreowany wyłącznie pod bohatera.

MR: Disney, którego najnowsze filmy „Król Lew" czy „Pocahontas" uważane są za przełomowe w dziejach filmu animowanego, w rzeczywistości nie wnoszą nic nowego. Japończycy tworzyli takie filmy już dziesięć, piętnaście czy dwadzieścia lat temu. Zachodni producenci uważali, że zbyt skomplikowane historie animowane mogą być nie strawne dla widzów, a przez to bez szans na sukces komercyjny. To dzięki uporowi fanów i wielbicieli anime, którzy promowali sztukę japońskiej animacji, uświadomili takiemu molochowi jakim jest Disney, że animacja to nie tylko filmy dla dzieci.

Haruhiko Mikimoto, twórca postaci filmu Macross

WK: Oczywiście rozmawiamy cały czas o najwybitniejszych dziełach gatunku anime. Jak w każdym nurcie i tu można znaleźć filmy o zróżnicowanym poziomie: proste seriale komediowe, filmy akcji, SF, fantasy oraz wybitne, ponadczasowe dzieła jak AKIRA.

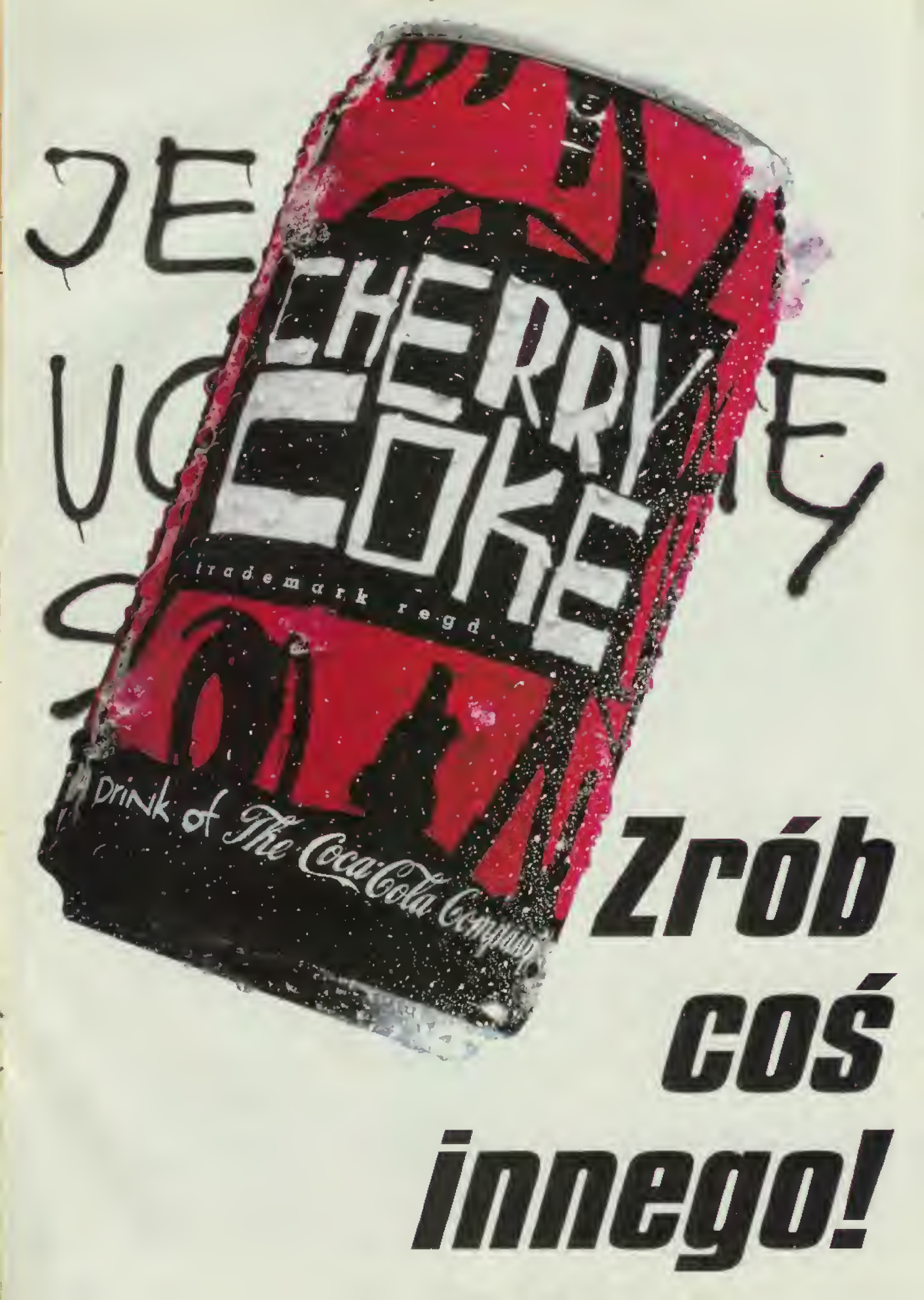
MR: Naszą dyskusją chcielibyśmy was zachęcić do poszukiwań. Tutaj naprawdę każdy może znaleźć coś dla siebie. W przyszłości na pewno anime stanie się łatwiej dostępne w Polsce, tak więc takie filmy jak: MACROSS DO YOU REMEMBER LOVE, AKIRA, BUBBLEGUM CRISIS, PATLABOR czy najnowszy GHOST IN THE SHELL pokażą, na jakie szczyty wspięła się japońska animacja.

■ 3 maja będzie w CANAL+ dniem komiksu, a 1 czerwca – dniem animacji. Będą mangowe filmy! Szczegóły podamy za miesiąc.

■ 13 maja w Anglii ma się ukazać Ghost in the Shell – film, który ma podobno przyćmić nawet Akirę. Koprodukcja firm: Kodansha (japoński koncern wydawniczy), Bandai Visual (oddział innego japońskiego koncernu, zajmuje się również zabawkami) oraz angielskiej firmy Manga Entertainment. Dzięki tej współpracy, budżet wyniósł 40 mln $ – największy jak dotąd w anime.

■ Nowa angielska firma, mająca wydawać anime, to A.D. Vision UK. Dzięki niej na rynki europejskie trafią m.in.: Gunsmith Cats (panienki z giwerami Kaenichi Sonody), Dragon Half (komedia fantasy) oraz Street Fighter 2 TV (wspominany w newsach przy okazji opisu STREET FIGHTER MOVIE).

■ Polsat pokazuje dalsze części Sailor Moon (Sailor Moon R). Nie puszczono niestety dwóch ostatnich odcinków pierwszej serii (45 i 46), w których czarodziejki giną... Szkoda.



Zrób coś innego!

MACROSS
Do You Remember Love!

Rok produkcji: 1984
Produkcja: TOHO International Co. Ltd., PG, 110 min.
Dystrybucja: Kiseki
Chara Designer: Haruhiko Mikimoto
Mecha Designer: Shoji Kawamori

MACROSS 2
Lovers Again
3x55 min., od 15 lat
Dystrybucja: Kiseki

MACROSS PLUS
45 min., 39 min., 42 min., PG
Czwarta część nie została wydana w Europie
Dystrybucja: Manga Entertainment

Okładki kaset z Macross 2 i Macross Plus

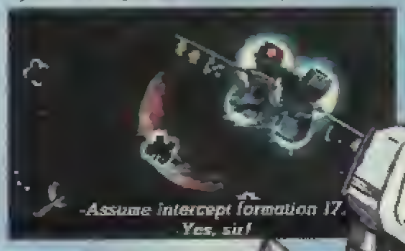
To że MACROSS był jednym z kamieni milowych dla japońskiej animacji, wie każdy Otaku. Kombinacja nadzwyczaj misternie wykreowanych postaci, romansu, wielkich robotów-myśliwców, pięknej piosenkarki oraz motywu gwiezdnej sagi wpłynęła na późniejszą twórczość wielu animatorów.

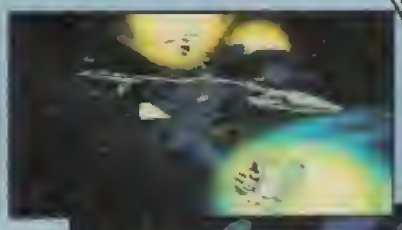
Gdyby jednak nie zdecydowany ruch dwóch zapaleńców i fanów japońskiej animacji – Carla Macka i Ahmeda Agrama, sam MACROSS jak i fenomen mangi i anime najprawdopodobniej nie wyszedłby daleko poza Japonię. Sam Carl Macek przeszedł długą drogę – po skończeniu collegu i spędzeniu kilku lat jako kurator Archiwum Kultury Popularnej w Uniwersytecie Stanu Californ-nia, zaczął pracę w Kanadyjskim Studio Animacji Nelvana, a następnie założył własną galerię zawierającą klatki z filmów animowanych, rysunki z produkcji, plakaty oraz inne rzeczy związane z animacją. To właśnie przy tej okazji zaciekawiły go sceny z produkcji Tatsunoko Productions (twórców Speed Racer, Super Dimension Southern Cross).

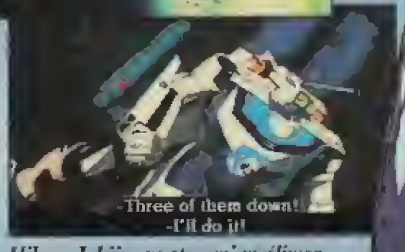
W tym samym czasie Ahmed Agrama jako właściciel studio zajmującego się dubbingowaniem filmów animowanych z różnych krajów, starał się upowszechniać i promować zagraniczne produkcje (w tym japońskie) na rynku amerykańskim. W poszukiwaniu materiałów potrzebnych do publikacji na temat ich najnowszej produkcji Ahmed Agrama udał się do pobliskiej galerii, która mogła mieć takie materiały. Była to Galeria Carla Macka...

Takie były początki fenomenu, który opanował całe Stany Zjednoczone w 1985 roku. Obaj Macek i Agrama postanowili sprowadzić i zaadaptować dla amerykańskiej widowni serial telewizyjny, który jeszcze dwa lata wcześniej bił rekordy popularności w Japonii – MACROSS. Ich pierwszym ruchem było zrobienie 70-minutowego pilotażowego filmu i pokazanie go na Światowym Konwencie SF w Los Angeles. Film spotkał się z dobrym przyjęciem, co zmobilizowało Macka i Agrama do dalszej pracy. Niestety oryginalny MACROSS miał 36 odcinków, zaś stacje telewizyjne wymagały aby seria miała ich co najmniej 65. W końcu Macek zdecydował, że dołączy wybrane przez siebie dwie podobne serie: Super Cavalry Southern Cross, Genesis Climber Mospaeda i stworzy z nich jedną nową trwającą 80 odcinków sagę. Tak narodził się ROBOTECH. ROBOTECH nie różnił się zbytnio od oryginalnego japońskiego MACROSS'a. Sukces serii był tak wielki, że jej autorzy, amerykańscy producenci z Mackiem na czele jak i autorzy japońskich pierwowzorów, postanowili nakręcić sequel o nazwie ROBOTECH THE SENTINELS. Jak na razie z powodów finansowych ukończono tylko trzy z planowanych 65 odcinków.

Lynn Minmay (Macross DYRL)

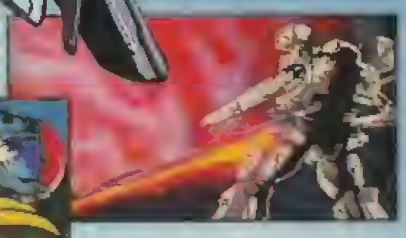






Hikaru Ichijoe za sterami myśliwca

Volkiria prekursor Transformers



MACROSS

W 1984 roku, czyli w czasie kiedy Carl Macek i Ahmed Agrama byli w w fazie planów nad ROBOTECH'em, na ekrany japońskich kin wszedł długometrażowy film MACROSS AI OBOETE IMASUKA (MACROSS, DO YOU REMEMBER LOVE!) będący dalszą częścią oryginalnej serii MACROSS. Oglądając ten film możemy się w pełni zorientować w fabule i idei całej serii. Kolejna SUPER DIMENSIONAL FORTRESS (gdyż SDF-1 został zniszczony w pierwszej serii) przemierza kosmos będąc w stałym zagrożeniu ze strony obcej rasy – Zendradi, osobników kilkakrotnie większych od ludzi. Pilot valkiri Hikaru Ichijoe zakochuje się w popularnej piosenkarce Linn Minmay.

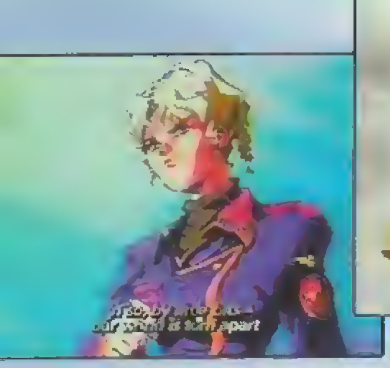
Podczas ataku Minmay zostaje porwana przez potężnych Zendradi, gdyż jej śpiew ma dziwny wpływ na wojowników Obcych. Na scenie konfliktu pojawia się również trzecia siła, rasa Meltradi. O ile Zendradi są tylko rodzaju męskiego, to Meltradi to same kobiety. Obie rasy od wieków walczyły ze sobą, a nasze, ludzkie zachowanie czyli miłość pomiędzy kobietą a mężczyzną są dla nich nie do pojęcia. Obie rasy Zendradi jak i Meltradi wiedzą, że ludzie (Microns jak nas nazywają) i ich zachowanie ma jakieś głębsze znaczenie, które ma swoje źródło gdzieś w od wieków zapomnianej kulturze obu ras (nazywanej przez nich – Protoculture). Gdy dochodzi do finałowej bitwy pomiędzy SDF, flotą Zendradi a Meltradi, jedynie zapomniana przez wieki piosenka zaśpiewana przez Minmay może powstrzymać katastrofę.

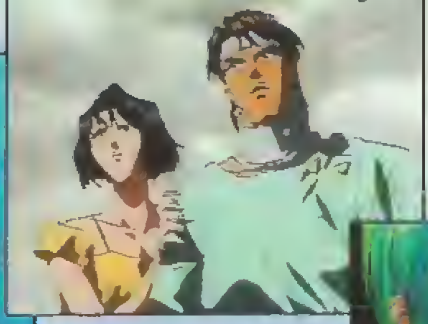
MACROSS DO YOU REMEMBER LOVE! uważany jest za kanon i główny filar całej serii. Muzyka w filmie jest wspaniała, a piosenki śpiewane przez Linn Minmay chętnie słuchane.

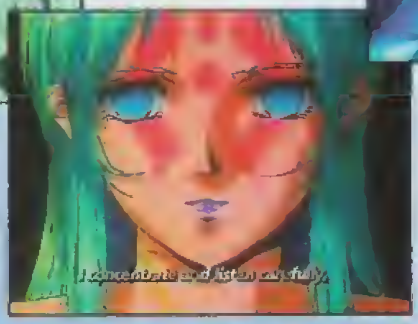
MACROSS 2

ROBOTECH nie doczekał się sequela, ale MACROSS miał jeszcze szansę. W 1990 roku japońska telewizja wyemitowała ponownie całą SUPER DIMENSIONAL FORTRESS MACROSS, a niedługo potem wszystkie oryginalne epizody zostały wydane w kompletnym zestawie laserdysków. Poziom sprzedaży zestawu jak i oglądalności Macrossa w TV dały twórcom zielone światło do realizacji następnej części sagi MACROSS 2: LOVERS AGAIN. Zaplanowana jako sześcioczęściowa seria OAV, nowa historia dziejąca się w Macross Universe opowiadała wydarzenia w osiemdziesiąt lat po MACROSS AI OBOETE IMASUKA.

Po ośmiu dekadach pokojowego współistnienia, ludzie, Zendrianie i Meltrianie zaasymilowali się w jedno społeczeństwo wolne od wojen i konfliktów. Mniejsze floty Zendradich wciąż penetrujące wszechświat co jakiś czas atakowały Ziemię, ale dzięki potędze piosenek Minmay (zawsze







Kadry z Macross Plus

2067 MACROSS

transmitowanych za pomocą hologramów w celu odstraszenia lub zdezorientowania wroga) UN Spacy czyli Zjednoczona Flota Ziemi zawsze odpierała ataki. Ciągłe zwycięstwa utwierdziły ludność cywilną w przekonaniu, że UN Spacy jest niepokonana. Sytuacja odwróciła się jednak na naszą niekorzyść, gdy kolejną flotą Zendradi dowodził kontyngent Imperium Marduk, rasy podobnej w formie i wielkości do ludzi, chcącej również osiągnąć tak pożądany przez Ziemian wszechświatowy pokój, ale w drodze wyniszczenia wszystkich innych ras.

Podczas następnej ofensywy wroga „Atak Minmay" po raz pierwszy od 80 lat zawiódł, gdyż Zendadi mają swoją własną muzykę zagrzewającą ich do walki śpiewaną przez „emulatory kobiet". Ishtar, młoda dziewczyna-emulator, podobnie jak Minmay w DO YOU REMEMBER LOVE! staje się centrum wydarzeń, gdy zostaje porwana przez Hibikiego Kanzaki, młodego reportera filmującego przebieg bitwy. Celem Ishtar jest chęć nauczenia swoich ludzi muzyki innej niż znana przez nich muzyka wojny. Odkrywając coraz to nowsze elementy naszej kultury Ishtar stara się ją zrozumieć, aby podczas finałowej bitwy stanąć w tym samym miejscu, w którym stała i śpiewała Minmay 80 lat wcześniej.

MACROSS PLUS

Shoji Kawamori – mecha designer pierwszej serii zdecydował się jeszcze raz stworzyć coś nowego we wszechświecie MACROSS. Po czternastu latach stworzył nowy film, będący raczej oddzielną i niezależną historią dwóch pilotów pracujących przy tajnym programie budowy transformującego się myśliwca, Isamu Dyson i Guld Goa Bowmann. Obaj są rywalami, pracując dla dwóch różnych teamów, jak również są rywalami o uczucia Myung Fan Long, ich dawnej miłości z młodych lat. Myung jest producentką komputerowo wytworzonej, wirtualnej piosenkarki Sharon Apple (tak, tak, czasy idolek pokroju Minmay dawno minęły). Sharon uzyskuje jednak świadomość oraz emocje i ingeruje w trójkąt Myung-Isamu-Guld doprowadzając do konfrontacji.

MACROSS PLUS to nowa generacja anime. Film zrealizowany jako czteroczęściowe OAV został również pokazany w wersji kinowej (lekko skróconej). W filmie zastosowano mnóstwo grafiki komputerowej. W porównaniu z pierwszym Macrossem pojawiły się elementy godne naszych czasów jak wirtualna idolka czy sterowane falami mózgowymi myśliwce typu stealth. Design postaci wykonał nie dotychczasowy designer Haruhiko Mikimoto, który był związany z serią od samego początku, ale człowiek o pseudonimie Masayuki (znany z takich produkcji jak NADIA SECRET OF BLUE WATER czy DOOMED MEGALOPOLIS).

MACROSS 7

HARUHIKO MIKIMOTO miał jeszcze jedną okazję pracować jako character designer przy produkcji kolejnej części sagi. W najnowszej serii MACROSS 7 zrealizowanej jako serial TV, pojawiają się stare i całkiem nowe postacie. Autorzy MACROSS 7 zrobili wywiad wśród fanów aby dowiedzieć się czego spodziewają się po nowej serii i jakie postacie chcieliby zobaczyć. W nowej serii pojawiają się Max i Miria Genius, jedni z bohaterów pierwszej serii i filmu DO YOU REMEMBER LOVE! jako rodzice głównej bohaterki, młodej czternastoletniej liderki grupy rockowej. Serial wciąż trwa w japońskiej TV. Niestety nie doczekał się wersji zachodniej (czy to na video czy w TV). Fani z niecierpliwością czekają...

Seria MACROSS odzwierciedla zmiany naszych czasów. W pierwszej serii zafascynowanie technologią, a jednocześnie strach przed inwazją „Wschodu" były widoczne w ataku Zendradi na Ziemię. Gdy to zagrożenie znikło, a pojawiły się częstsze lokalne konflikty, w LOVERS AGAIN wykorzystano motyw z wojny w Zatoce Perskiej.

MACROSS PLUS to zafascynowanie komputerową technologią XXI wieku. Co przyniosą następne części? Czas pokaże, a dla tych co jeszcze nie widzieli MACROSS'a, mówię z głębi serca – obejrzyjcie, naprawdę warto.

Root-San

DESCENT 2

Dokładnie dziesięć numerów temu opisywaliśmy pierwszą część DESCENT. Przeszło rok firma PARALLAX pracowała nad nową wersją. Prawdę mówiąc tego roku pracy nie widać, ale...

DESCENT to gra w stylu DOOM, bo tak przywykło się nazywać trójwymiarowe gry z perspektywą „pierwszej osoby" (widziane naszymi oczami) rozgrywające się w korytarzach itp. Tak naprawdę to DESCENT jest jakością samą w sobie. Podstawowa różnica pomiędzy tą grą a kolejnymi klonami to możliwość poruszania się w trzech wymiarach, w 360 stopniach swobody. Nie ma grawitacji – latasz bezstresowo po skomplikowanych systemach korytarzy, komnat i przejść. Przez to, że nie jesteś ograniczony praktycznie w żaden sposób gra jest bardzo, ale to bardzo dezorientująca. Od gracza wymagana jest piekielna orientacja przestrzenna. W nawigacji pomaga doskonale opracowana trójwymiarowa mapa. Generalnie DESCENT oferuje trochę inny klimat niż DOOM. Nie ma tutaj atmosfery zaszczucia, totalnego zniszczenia. Nie walczy się z potworami, nie ma krwi... Są natomiast zagadki, sprytnie rozmieszczone korytarze i pokoje. DESCENT pobudza wyobraźnię i uczy koncentracji – bez tego ani rusz.

Co nowego? DESCENT 2, podobnie jak część pierwsza, jest zadziwiająco płynny i dynamiczny. W nowej edycji wzbogacono zestaw tekstur przez co wygląd pomieszczeń staje się bardzo różnorodny i bajecznie kolorowy. Autorzy gry uwielbiają zabawę efektami świetlnymi – różne bajery generowane w czasie rzeczywistym są naprawdę fenomenalne: możesz niszczyć lampy, po wystrzale na ścianach tańczą refleksy światła, możesz znaleźć reflektory ułatwiające przeżycie w ciemnościach. Przeciw tobie stają nieznane dotychczas zastępy wstrętnych robotów, które będziesz niszczył nowymi rodzajami uzbrojenia. Oczywiście akcja toczy się w zupełnie nowych labiryntach, znacznie bardziej rozbudowanych niż w części pierwszej. Gdzieniegdzie, tak jak w DOOM, rozmieszczone są ukryte drzwi prowadzące do tajnych komnat po brzegi wypełnionych uzbrojeniem i przydatnymi urządzeniami.

Gdyby chcieć szukać zasadniczych nowości to okazałoby się, że tak naprawdę nowatorstwo ogranicza się do wprowadzenia małych zdalnie sterowanych robotów (GUIDE-BOT). Możesz je wykorzystywać do odnajdywania przejść, kart magnetycznych, czy specjalnych urządzeń. Obsługuje się je bardzo prosto – dajesz rozkaz czego robocik ma szukać i podążasz za nim. Jeśli go zgubisz nie panikuj – stań w miejscu i poczekaj – robocik wróci po ciebie.

DESCENT 2 nie należy rozpatrywać jako nowej gry. Na pewno nie jest to żaden skok jakościowy – ot po prostu nowe roboty, nowe uzbrojenie i nowe levele. Liczne udoskonalenia w kodzie na pewno zabrały wiele czasu, ale takie zmiany nie upoważniają do wydania programu pod hasłem: nowa gra. Ale jeśli spojrzeć na DESCENT 2 tylko przez pryzmat udoskonaleń, nie oczekując nowych rozwiązań, to trzeba przyznać, że gra jest równie świetna i równie wciągająca. W dodatku usprawniono możliwości wspólnego szaleństwa (sieć, modem) – można walczyć nawet w osiem osób. Autorzy zapewniają też o bardzo dobrej obsłudze hełmów VR. Grę polecam zarówno wielbicielom pierwszego DESCENT jak i osobom nie mającym jeszcze do czynienia z tym pokręconym trójwymiarowym światem.

KaYteck

Interplay'96

1 CD

486 X/50 ■ 8 MB RAM ■ 10 MB HDD

VGA/SVGA ■ SB ■ SB ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedzi mej

(PC CD)